NIEUW IN NEDERLAND

1e Jaargang - Nummer 1 - November 1990 - ƒ 7,95 / BFR 159

HOOG Spel

WIN EEN VAKANTIE NAAR TENERIFE

SPELSOFTWARE VOOR:

AMIGA
ATARI ST
C 64
MS-DOS
NINTENDO
LYNX
SEGA

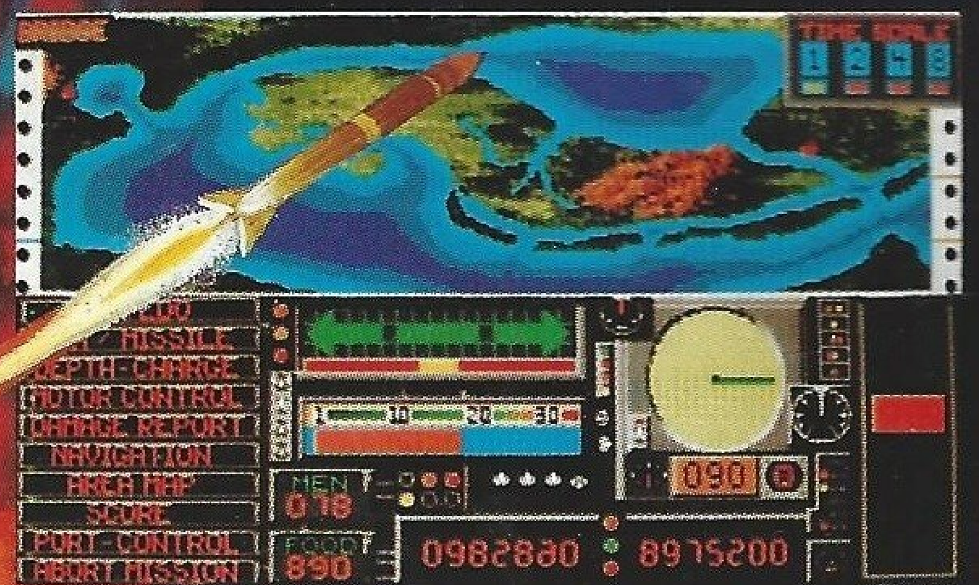
DE SPEELHAL THUIS POWARCADE

TRACON II - SIERRA ON-LINE - OPERATION STEALTH - MIDWINTER - F 19 STEALTH FIGHTER

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

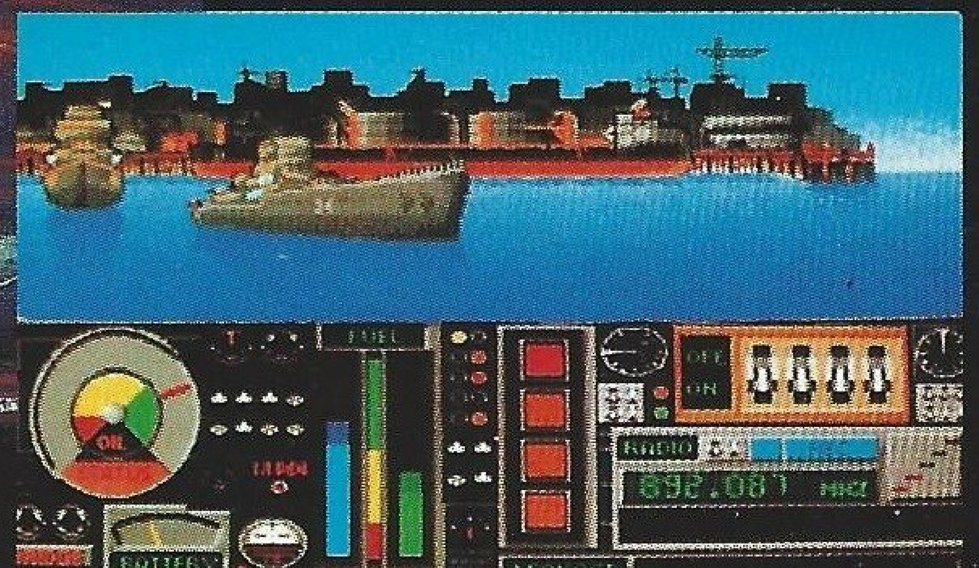




AMIGA



AMIGA

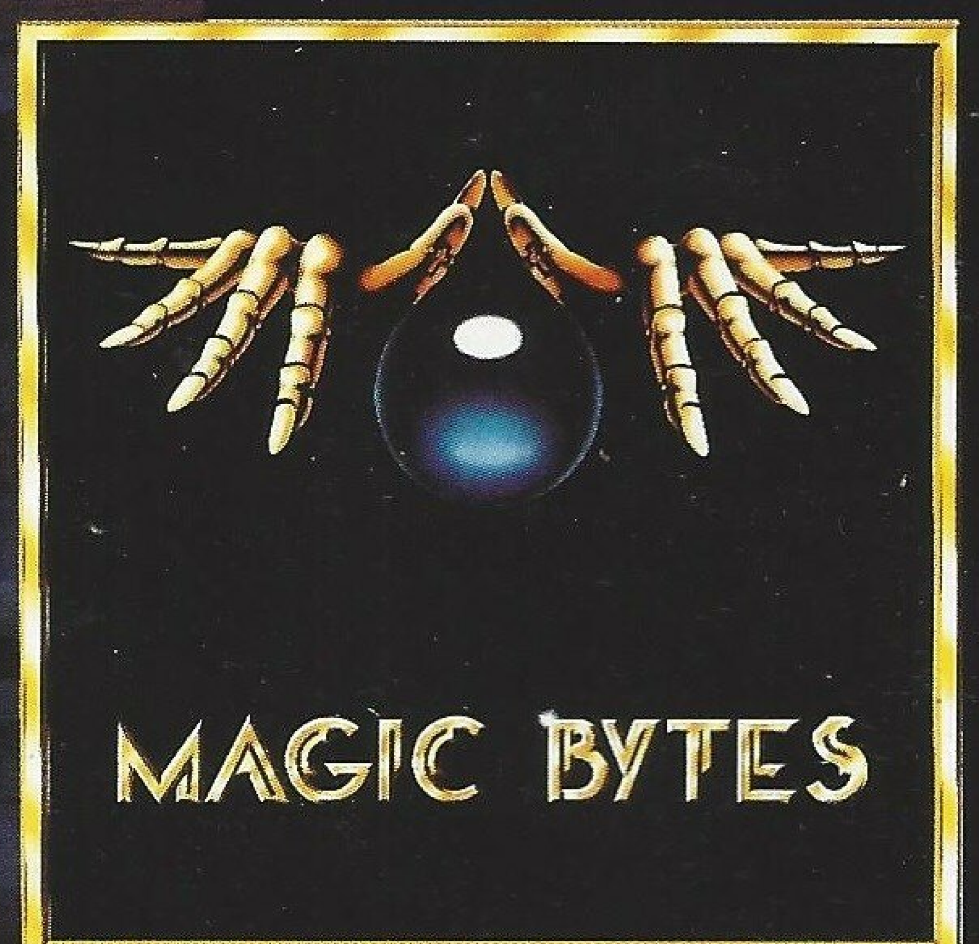


AMIGA

U.S.S. JOHN YOUNG
Het jaar is 1995. De oorlogsdreiging in Tanaku neemt nog steeds toe. De regering van de Verenigde Staten heeft besloten om een vlooteenheid in te zetten om de belangrijke oliebronnen te beschermen. U bent gezagvoerder van de Amerikaanse torpedobootjager U.S.S. John Young, met als belangrijkste taak het beschermen van de konvooien in het gebied. Om deze opdracht goed uit te voeren moet u duikboten opsporen, olie-installaties bombarderen en vijandelijke vliegtuigen, tanks en oorlogsschepen vernietigen. Hiervoor staan u de meest geavanceerde wapens ter beschikking.

Amiga, Atari ST: Nederlandse handleiding. C64, PC: Volledig Nederlandse versie.
Dit alles voor de nieuwe superlage prijzen van MAGIC BYTES.

PC, AMIGA, ATARI ST: FL 59,95
C64 Diskette: FL 35,00 C64 Cassette: FL 25,00
Exclusieve distributie voor Nederland:
HOMESOFT Kuppersweg 63-65 2031 EB Haarlem



C O L O F O N

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Fax 020-120053

Medewerkers:
Helen Balens, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Frans van Lunteren, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Mart Wills

Vormgeving:
Eddie Aarts / van Tongeren Repro.

Lithografie en druk:
van Tongeren Repro, Haarlem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Faxnr. 020-120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.
De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender.
Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

**Vele duizenden guldens uitgeven in enkele minuten aan computer hardware is in Nederland de gewoonste zaak van de wereld, een roemrucht voorbeeld hiervan zijn de HCC dagen.
Ook in een computerwinkel kan de consument snel aanzienlijk lichter gemaakt worden wat financiën betreft - de goede niet te na gesproken, uiteraard.**

Wanneer diezelfde consument software voor zijn dure hardware wil kopen wordt het al wat moeilijker. Wat is waar te koop en hoeveel kost het? Of erger nog: wat is de moeite van het kopen waard? En dan hebben we het nog niet eens specifiek over spel- of 'entertainment software'. De meeste computerwinkels geven al snel niet thuis. In de hoofdstad kennen we zelfs enkele computerwinkels die absoluut geen spelsoftware willen verkopen met als argument: "waarom zou ik mijn dure personeel 15 minuten aan een spelletje van ƒ 100,00 laten besteden terwijl in diezelfde tijd een PC van 3 à 4 mille over de toonbank te schuiven valt?"

En daar sta je dan, in een situatie ongeveer vergelijkbaar met net een CD-speler aangeschaft te hebben maar CD's zijn niet te koop.

Schandalig! is in feite de enige reactie, maar zolang de consument dit accepteert en niet in opstand komt zal er weinig veranderen. Natuurlijk zijn er wel degelijk adressen waar software te koop is, met name in Dixons en Vroom & Dreesmann en de wat betere computerwinkel is steeds meer goede software te koop zoals *'Railroad Tycoon'*, *'Future Wars'* en *'Populous'*.

Maar over het algemeen is het droevig gesteld met spelsoftware in Nederland. Ook onze collega bladen ruimen in feite weinig plaats in voor spelsoftware. Pagina na pagina vol met hardware en weer een nieuwe database, er wordt spreadgeschoten bij het leven maar spellen, ho maar! Echter, ook de Nederlander blijft trouw aan Huizinga's gezegde "Homo Ludens", 'de spelende mens'. Wij kennen weinig computerbezitters die GEEN spellen spelen, van de BOSS-knop wordt dankbaar gebruik gemaakt op kantoor.

**'Hoog Spel' heeft in feite te lang op zich laten wachten, maar beter laat dan nooit. Nu hoeft men niet meer met het woordenboek in de hand de buitenlandse bladen door te worstelen; in helder, duidelijk Nederlands komt alle informatie tot u.
Daarnaast zullen we regelmatig leuke wedstrijd(jes)(en) opzetten waarvan u de eerste al in dit nummer vindt. Gratis computers, gratis software en dan nog de superprijs: een compleet verzorgde week in Tenerife! Of wat dacht u van de *'Kick Off 2'* wedstrijd? Keiharde guldens als prijs (u mag dat overigens ook omzetten in software uit de lezersservice).**

Dat brengt me op de Lezers Service; regelmatig bereiken ons verhalen over computerbezitters die de meest vreemde bokkesprongen uit moeten halen om aan een spel te komen. Nu 'Hoog Spel' er is, hoeft dat niet meer. U kunt kiezen uit een gevarieerd aanbod, met leuke kortingen. Daarnaast kan iedere nieuwe abonnee éénmalig met 25% korting kopen!

**Tot slot; een blad maken is leuk, maar zonder inbreng van u, de lezer kunnen wij niet. Heeft u ideeën, suggesties of wilt u zelf voor 'Hoog Spel' schrijven, neem dan contact met ons op.
Zo beslist *ú* uiteindelijk hoe 'Hoog Spel' eruit gaat zien!**

IN DIT NUMMER ONDER ANDERE

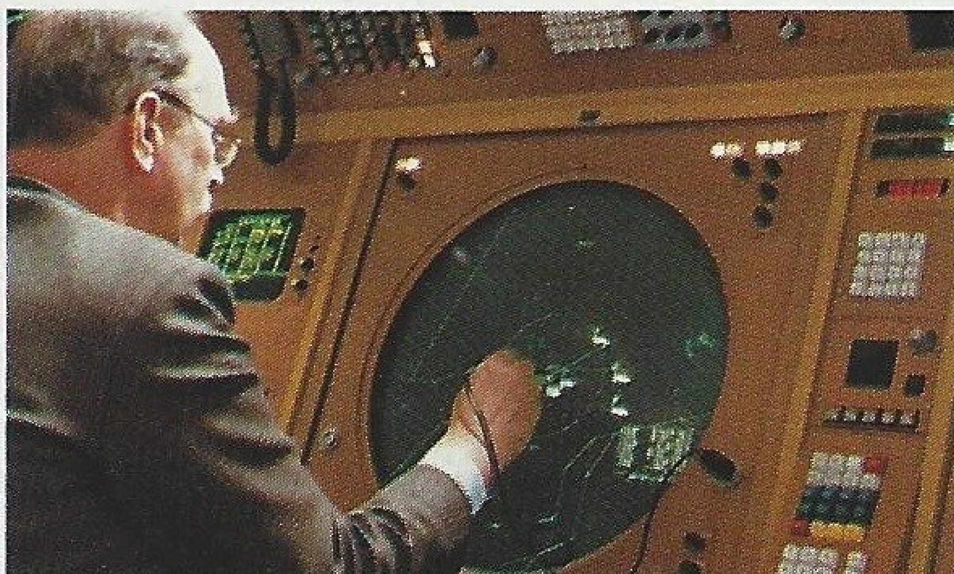
SUPER PRIJSVRAAG

Win een geheel verzorgde vakantie naar Tenerife!
De 1e prijs voor deze maand is een Atari Lynx spelcomputer.
Zie pagina 55 voor meer details.



TRACON II

Uiterst realistische luchtverkeersleidings simulatie. Volgens professionele luchtverkeersleiders zou dit progamma, met een paar kleine aanpassingen, zo gebruikt kunnen worden bij de opleiding. **Pagina 34 e.v.**



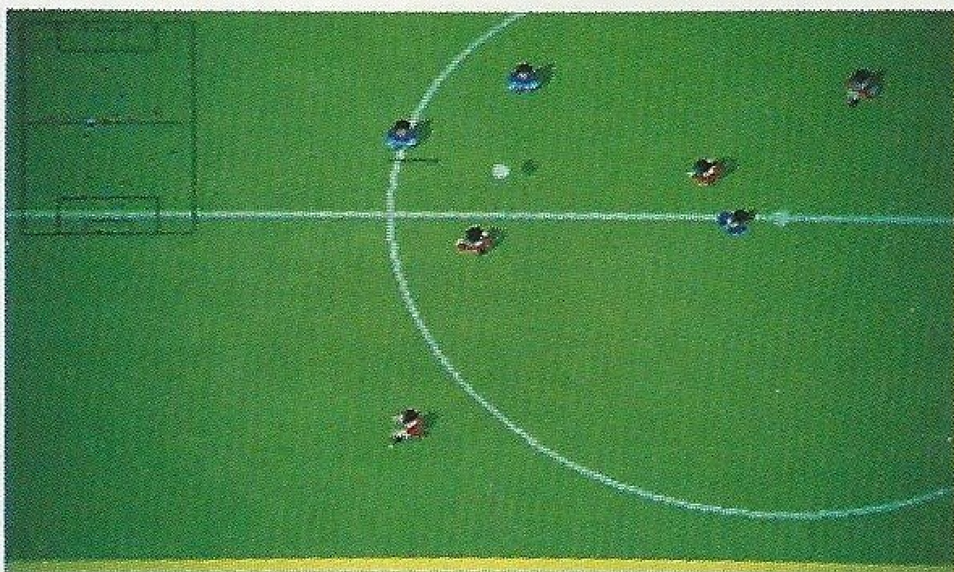
MIDWINTER

Beleef de avonturen van Kapitein John Stark in het barre sneeuwlandschap anno 2039 in dit strategische spel met de nodige actie elementen.
Pagina 48 e.v.



KICK OFF 2

De sterk verbeterde opvolger van Anco's alom geprezen voetbalspel 'Kick off' biedt nu ook de mogelijkheid om teams in te schakelen die in het management spel 'Player manager' werden getraind. **Pagina 46 e.v.**



VERDER IN DIT NUMMER

IN DIT NUMMER GERECENSEERD

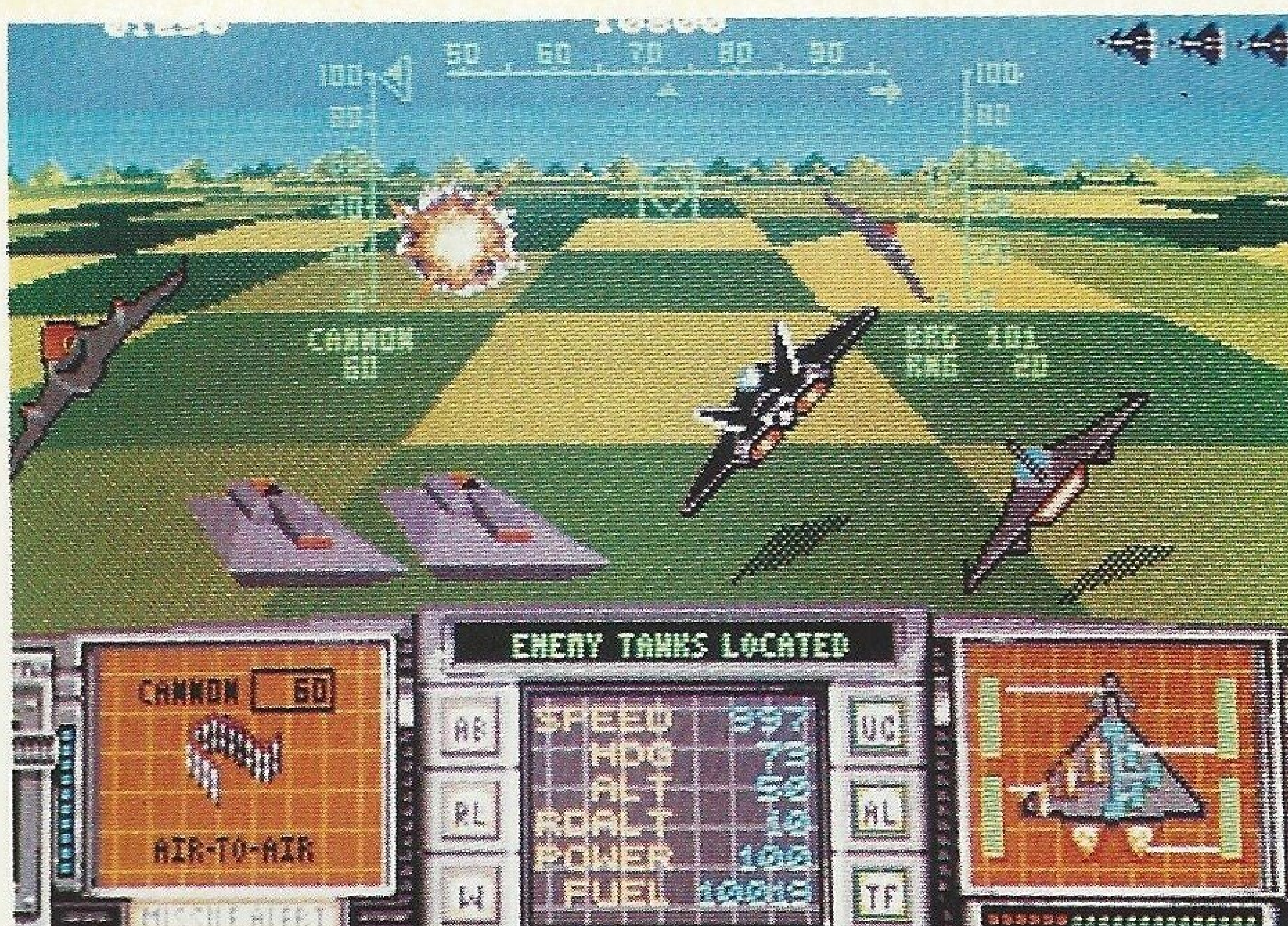
Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga AST = Atari ST C64 = Commodore 64 IBM = IBM/MS-DOS MSX = MSX LNX = Atari Lynx
NES = Nintendo Entertainment System NGB = Nintendo Gameboy SMD = Sega Megadrive SMS = Sega Master System

USS JOHN YOUNG

Als commandant van de kruiser *USS John Young* rust een zware verantwoordelijkheid op uw schouders. De internationale betrekkingen zijn weer eens een slagveld en aan u de taak de vrede te herstellen. Vier missies, waaronder de Falkland eilanden en de Perzische Golf. Bescherm konvooien, bombardeer tegenstanders en olievelden. Met andere woorden: het is geen fijne baan maar iemand moet het doen. *USS John Young*, een combinatie van simulatie en arcade actie is volledig in het Nederlands en - voor de verandering - uiterst laag geprijsd.



Magic Bytes
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

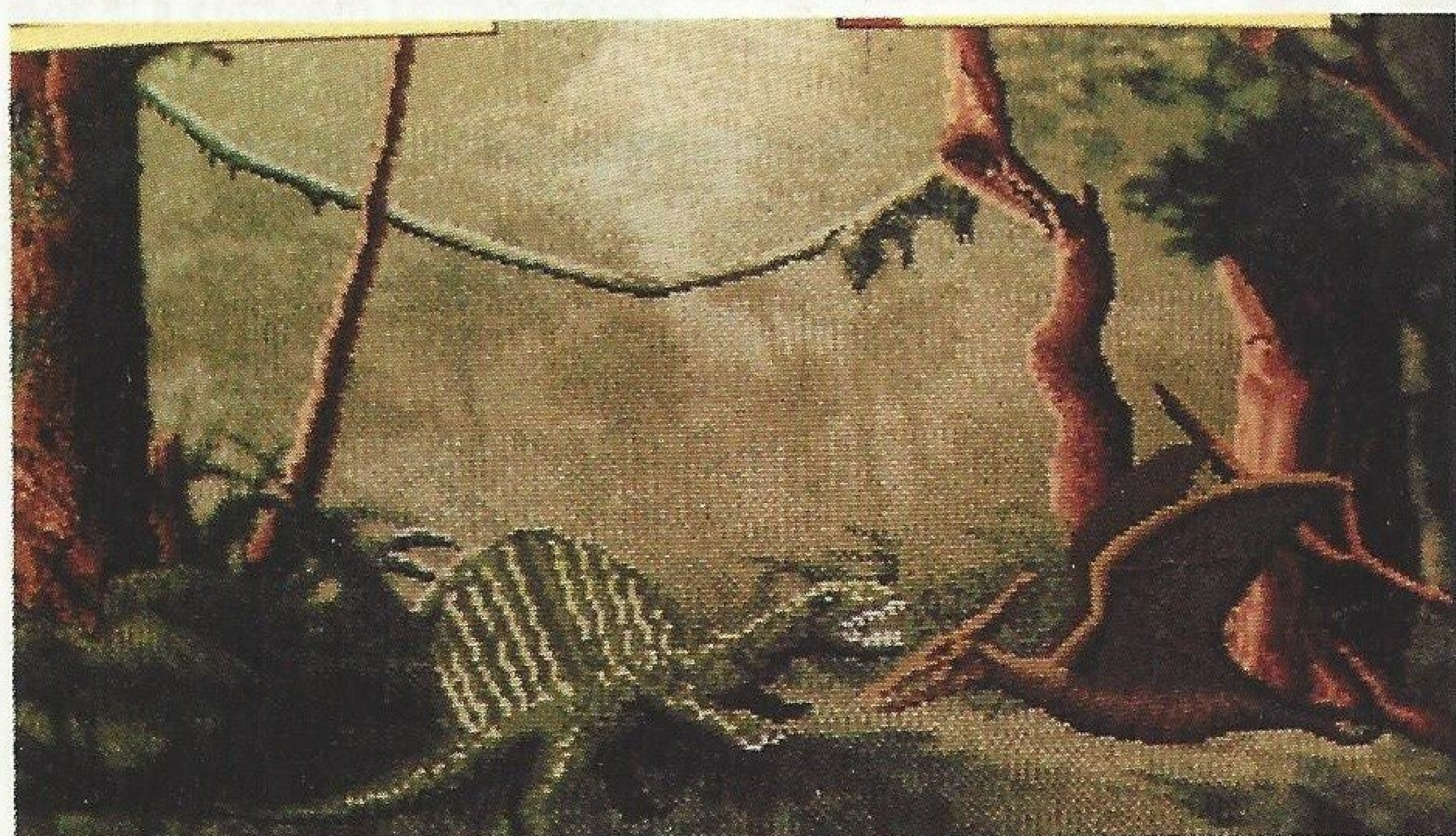


ATF II

'Advanced Tactical Fighter' is inmiddels onderscheiden met een aantal prijzen. Als de opvolger hierop alle beloften waarmaakt, dan kunnen de trofeeën nu alvast worden gegraveerd. In *ATF II* vliegt men een toestel dat is gebaseerd op de Stealth Fighter van de Amerikaanse luchtmacht. De speler moet de geallieerde troepen assisteren en een wereldoverheersing van een niet met name genoemde grootmacht voorkomen. Enige kenmerken van dit spel zijn: snelle gevechten met vijandelijke jagers, tanks, schepen en duikboten. Strategische doelen als vliegvelden, SAM lanceerinstallaties, fabrieken en communicatie knooppunten. Acht scenario's en een keuze uit verschillende bemanningsleden.

Digital Integration
Amiga, Atari ST, MS-DOS

DINO WARS





'Dino Wars' is te vergelijken met een kruising tussen schaken, Stratego en Archon. Tegen grafisch zeer fraaie achtergronden moet op een soort schaakbord de strijd gestreden worden. Wil een dinosaur de plek van een ander veroveren dan wordt dit in het actie spel uitgevochten. Spelers kunnen hun stukken zowel simultaan - zeer snelle actie - als na elkaar verplaatsen. Uniek aan *'Dino Wars'* is dat het spel een enorme database bevat waarin de meest uiteenlopende historische en geografische gegevens opgenomen zijn. Educatief derhalve! Ook dit Magic Bytes programma zal weer compleet in het Nederlands uitgebracht worden.

Magic Bytes
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

Om alvast wat voorbereid te zijn op dit unieke programma, raden wij aan de Dinosaurussen tentoonstelling te bezoeken in het Pesthuis (het Nationaal Natuurhistorisch Museum) te Leiden (tot en met 20 oktober, geopend van 10 tot 5).

Foto: Nationaal Natuurhistorisch Museum

CADAVER



ATARI ST

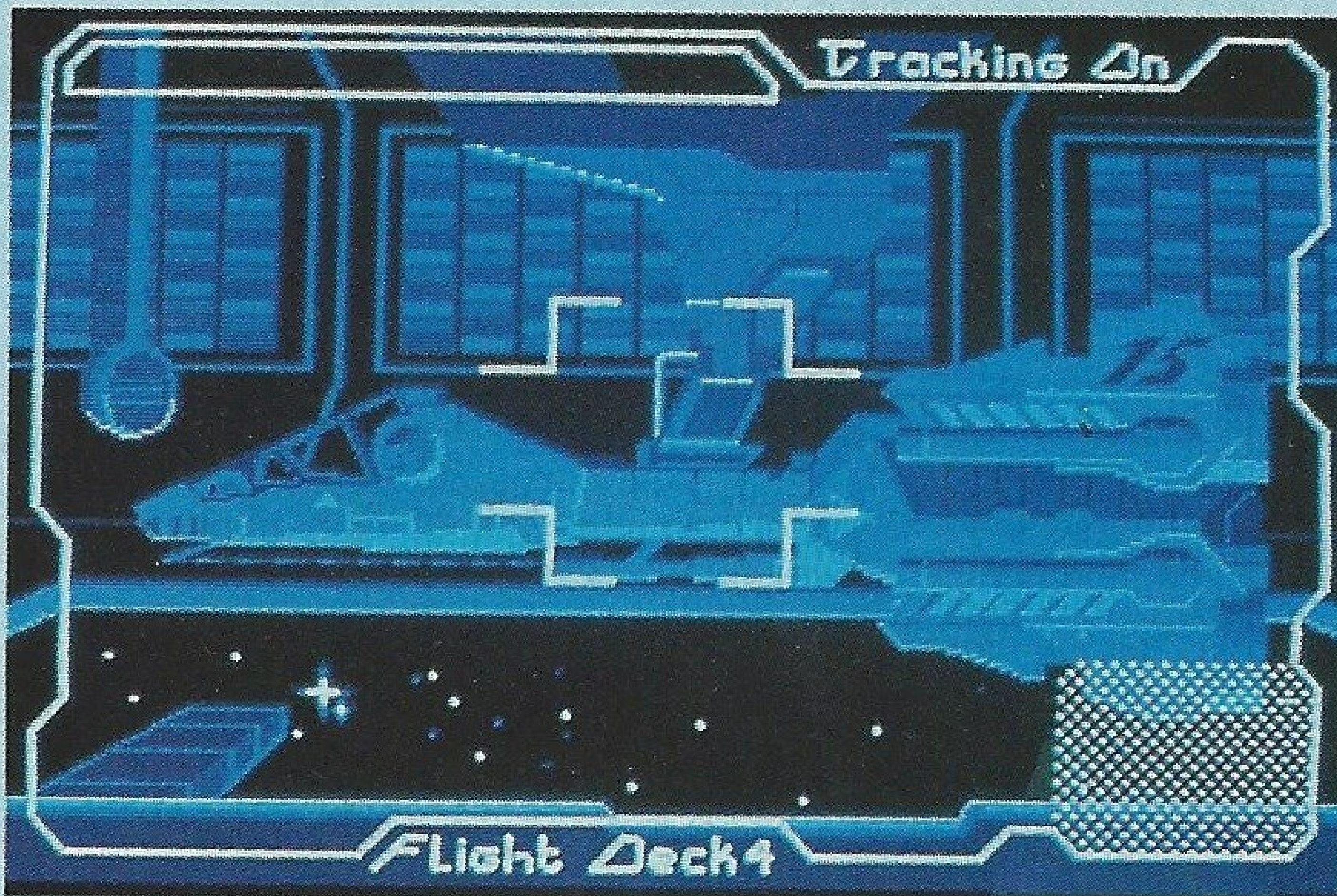
Een dreigende kasteeltoren in een somber moeras; iets om uit de weg te gaan zeker wanneer de waanzinnige Dianos, een magiër en moorderaar er woont. Als held - meer spieren dan hersenen en goed betaald - gaat u op pad om Dianos te doden. Maar eerst moet u hem zien te vinden in die gigantische toren met meer dan 350 kamers. En wees ervan overtuigd: de dood loert achter iedere deur. Dat de dood op de loer ligt, daar is door de programmeurs, de Bitmap "Xenon 2" Brothers voor gezorgd. Alleen Dracula doet niet mee!

Imageworks/Mirrorsoft
Atari ST, Amiga, MS-DOS

MAGIC FLY

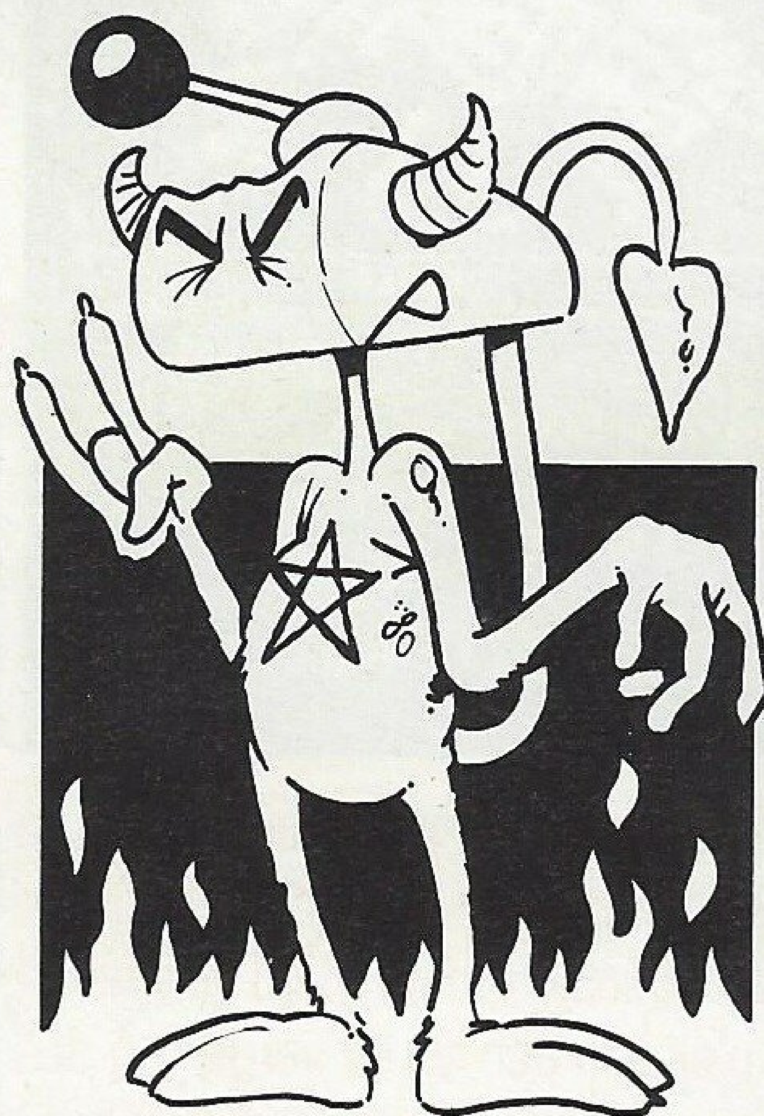
In de verre toekomst heeft de mens veel geleerd. Zo lijken ruimteschepen op insecten en is de misdaad volledig uit de hand gelopen. De Ceti Triade heeft ongekende rijkdom en macht verworven door haar misdadige praktijken. Nu zijn ze echter te ver gegaan en in een T2 Magic Fly moet de speler de basis opzoeken en vernietigen. Bovendien moet u de geheime gegevens over het nieuwste prototype van de Triade jet in handen proberen te krijgen. Het immense doolhof (3D gevulde vector graphics) is zeer moeilijk, maar met geduld - en de tien beschikbare wapens - moet een eind te komen zijn.

Electronic Arts
Amiga, Atari ST

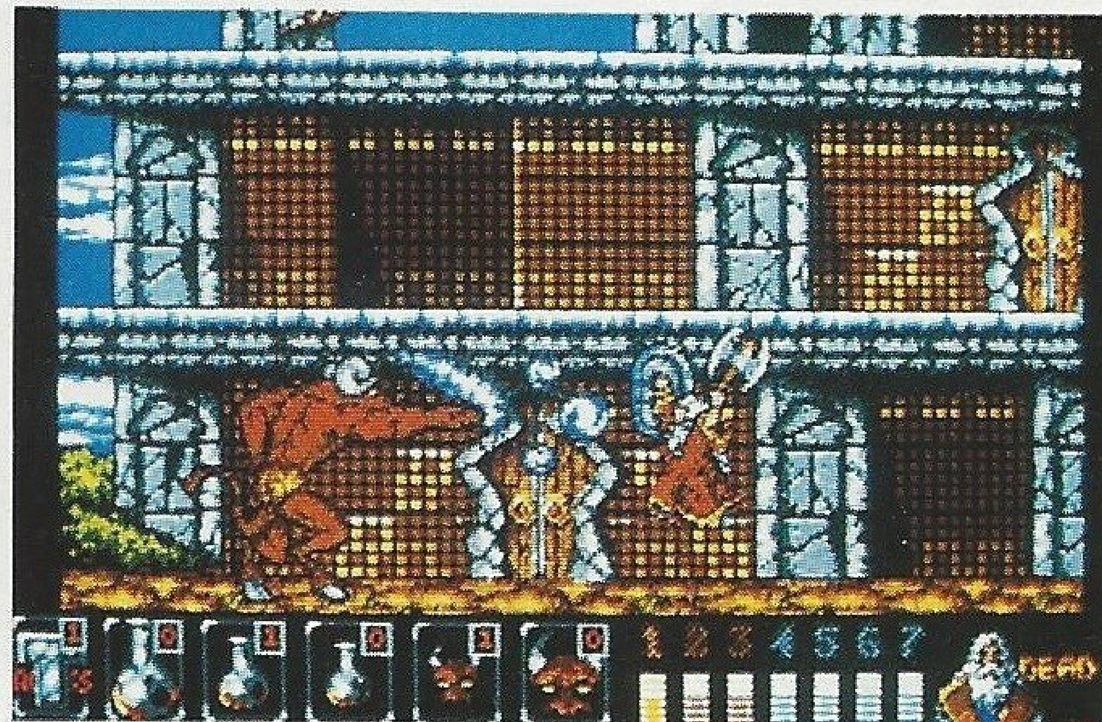


SATAN

Met een duivels genoegen hakt u zich een weg door dit mega arcade avontuur uit Spanje. Zoals gewoonlijk staat Dinamic borg voor actie, snelheid en fraaie graphics.

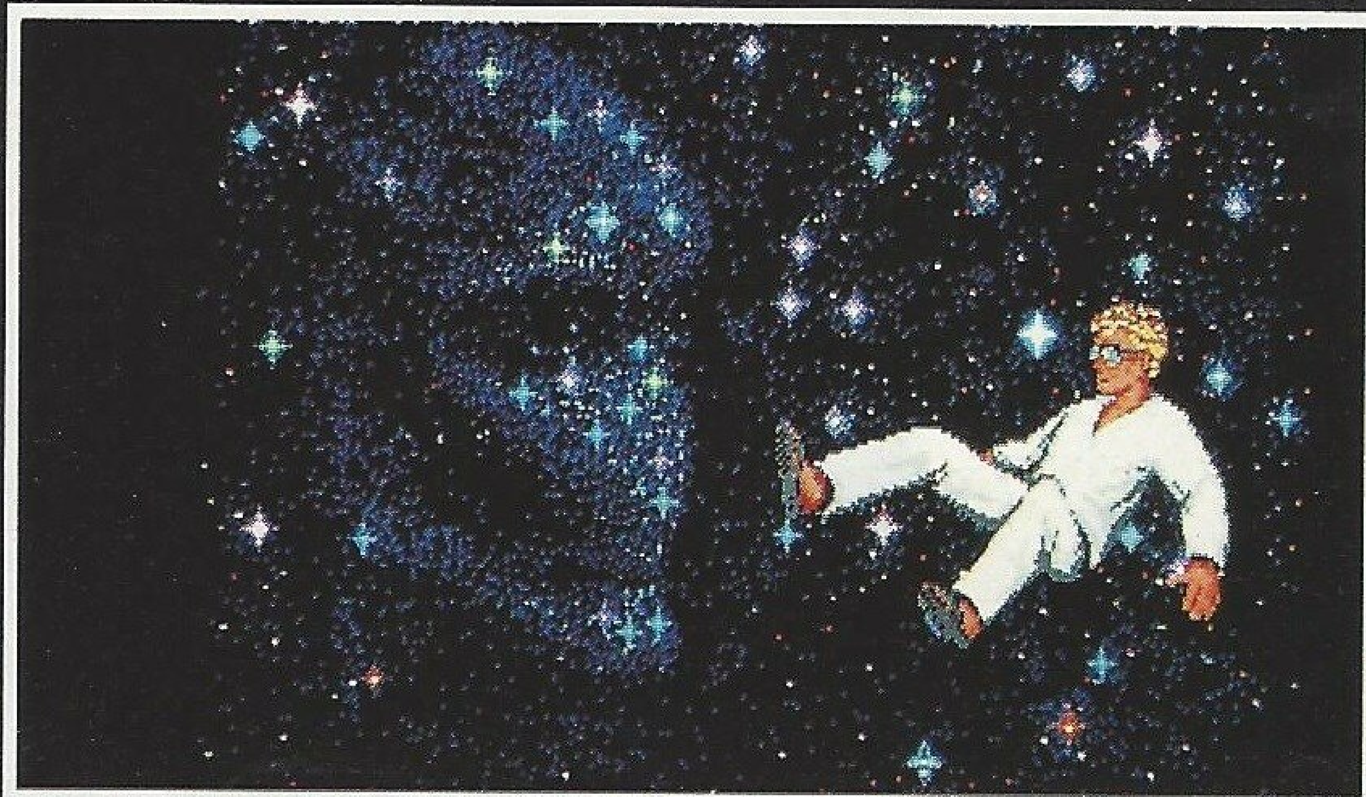





AMIGA / ATARI ST

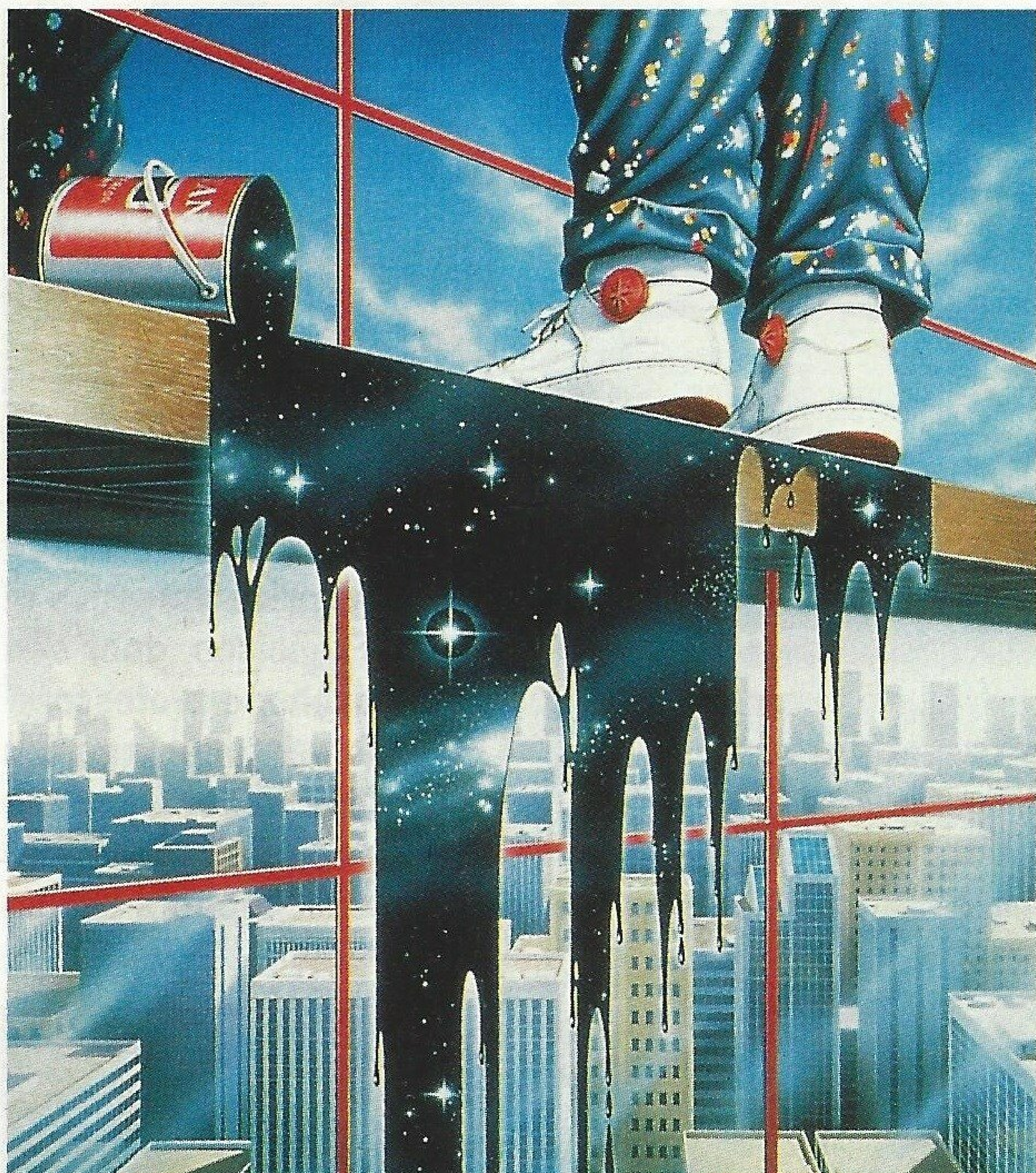
Dinamic
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS, MSX cass & disk

ALTERED DESTINY


MS DOS

Even relaxen voor de TV en opeens bevindt P.J. Barret zich in de beeldbuis. Ietwat bijgekomen van de verbazing wordt hij in een waanzinnig avontuur gestort waarin exploderende juwelen een belangrijke rol schijnen te spelen. Oja, er is ook nog een broer die verdwenen is. Talloze locaties zoals het "Woud der Dromen" en de "Grotten des Doods" moeten betreden worden voordat Barret veilig zal zijn. Of Dallas hem daarna nog kan boeien?

Accolade
MS-DOS



FUTURE WARS

Het jaar 4400. Buitenaardse wezens vallen de Aarde aan. De 'aliens' kunnen de SDI verdediging niet doorbreken. Totdat...zij besluiten terug te gaan in de tijd en het SDI systeem te saboteren.

Het avontuur begint vandaag wanneer u in een geheime gang terecht komt die u terug voert naar de middeleeuwen, een avontuur dat u uiteindelijk in de verre toekomst doet belanden.

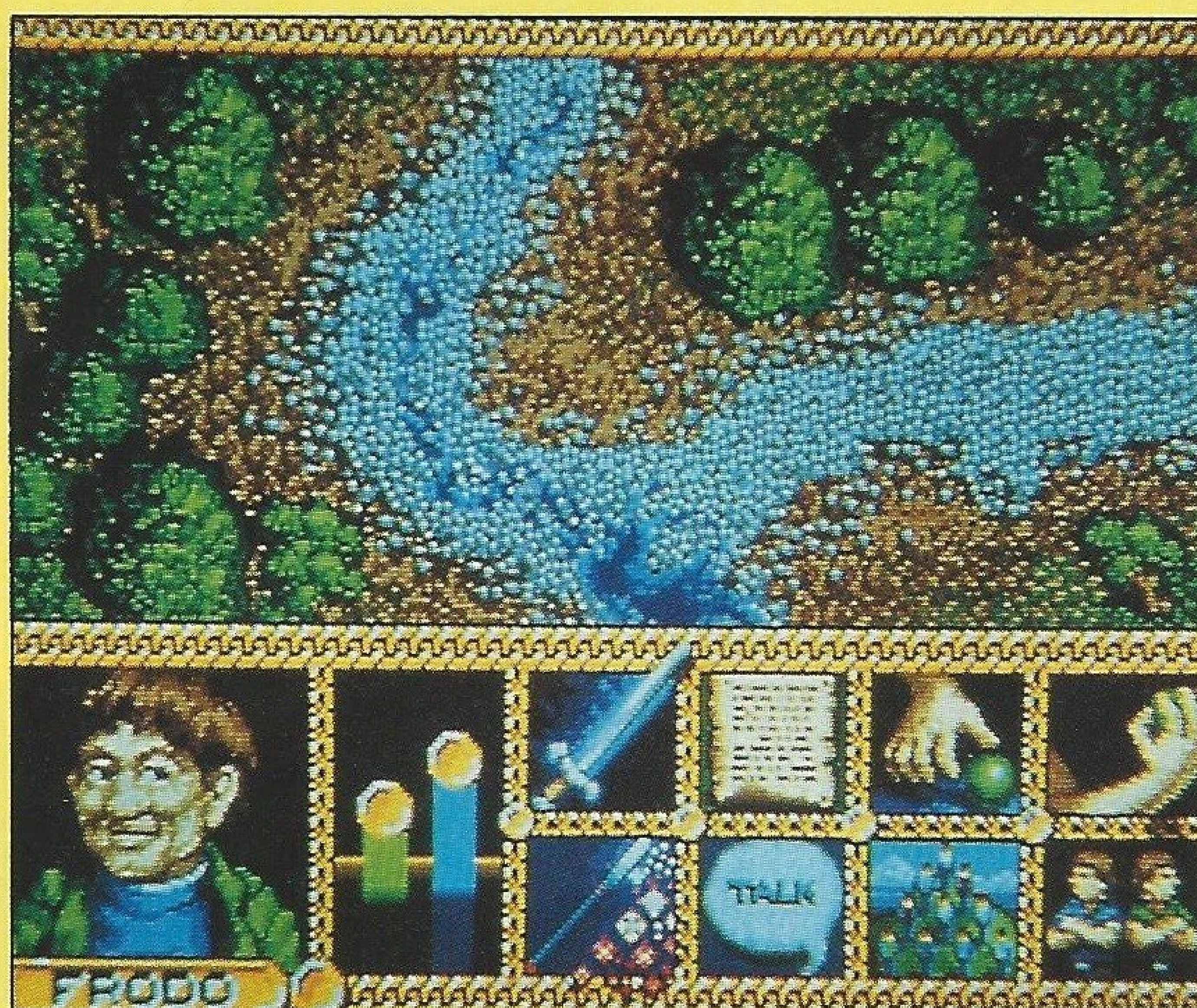
'Future Wars' benut het 'Cinématique' besturingssysteem; geen commando's intikken, spelen is de eenvoud zelve.
Geniet volop van de intrigerende puzzels, graphics, geluid en de muziek.
De Amiga en ST versies kregen vele prijzen toegekend, de MS-DOS versie is NU beschikbaar.

Delphine Software/US Gold
Amiga, Atari ST, MS-DOS



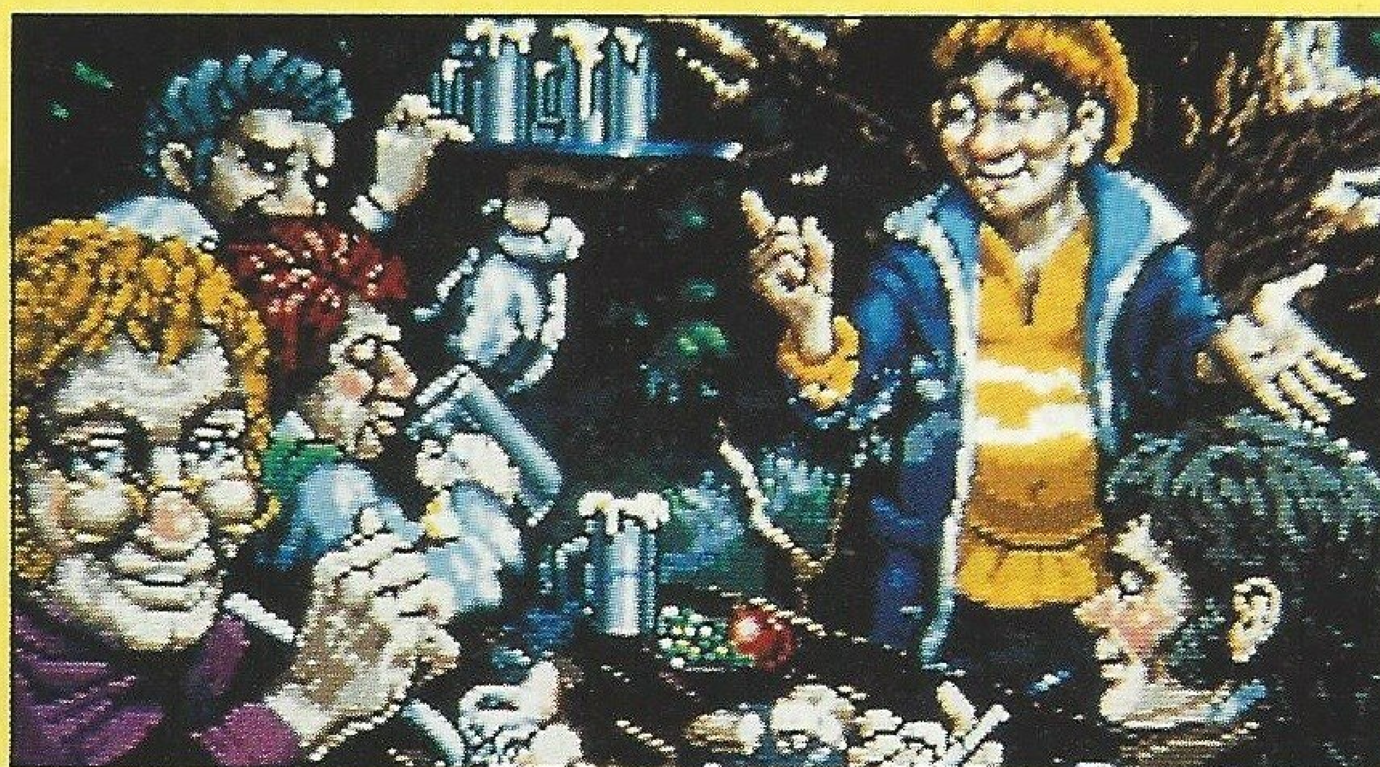
LORD OF THE RINGS

In dit op Tolkien's Midden-Aarde saga gebaseerd avontuur/RPG leidt de Hobbit Frodo zijn groep door zeven verschillende delen van Midden-Aarde. In ieder gebied kan de groep een reeks avonturen beleven, onderwijl de wereld van Midden-Aarde onderzoekend. Om naar een ander deel van Midden-Aarde te gaan, moet een aantal taken volbracht worden waarbij de verhaallijn van Tolkien gevolgd wordt. Niet alleen moeten Frodo en zijn volgelingen exploreren, orks, wargs en de Zwarte Ruiters zullen soms daadwerkelijke actie noodzaken.



Hoewel Frodo aan het begin van het spel zijn team samenstelt, kunnen later altijd nieuwe leden gerecruteerd worden. Het is zelfs mogelijk personen te werven die niet in de "In de ban van de Ring" voorkomen. Het spel brengt de speler bijna tot het eind van het eerste deel De Reisgenoten. Het verhaal wordt voortgezet in deel twee van de trilogie, De Twee Torens.

Electronic Arts
MS-DOS VGA



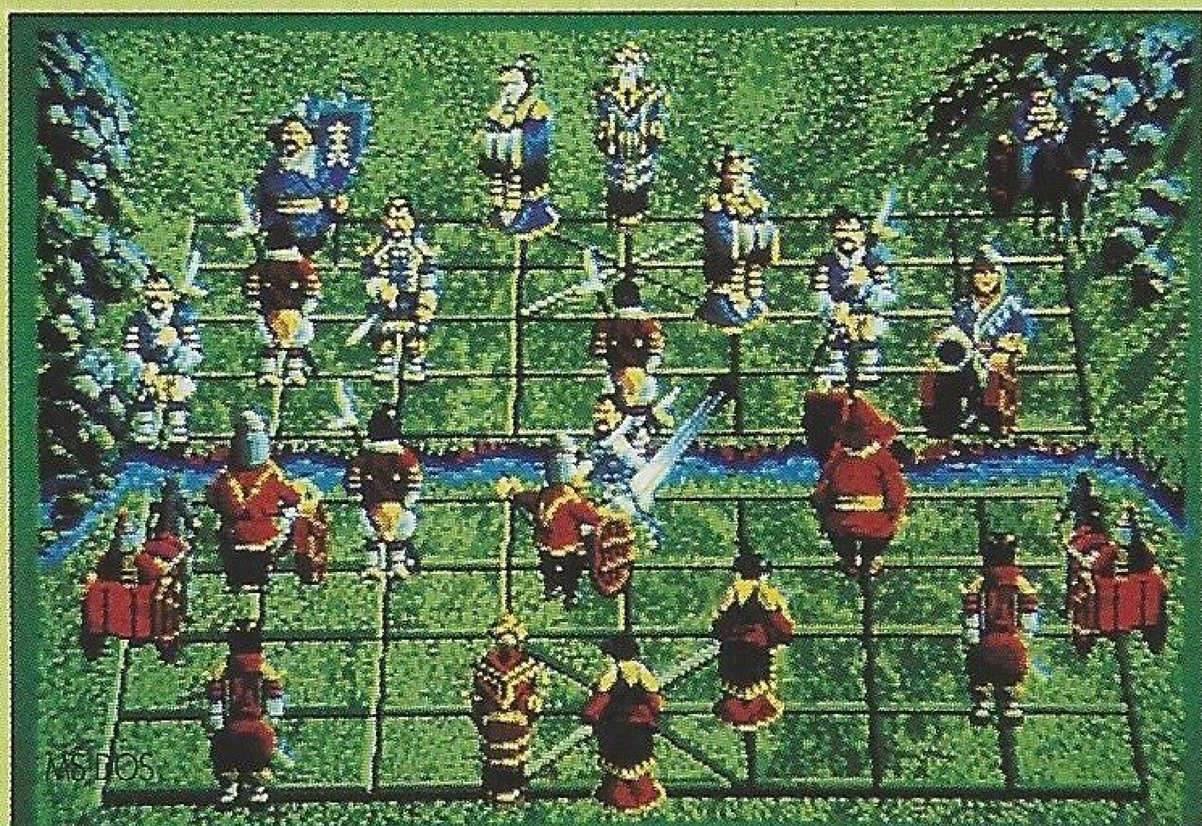
TIME MACHINE

Activision noemt dit een 4D arcade adventure, waarbij tijd de vierde dimensie is. Professor Potts is per ongeluk via een tijdwarp *(kan daar nu echt niets anders voor bedacht worden? Red.)* in het grijze verleden terecht gekomen. Reis door de tijd en probeer de geschiedenis zo te veranderen dat Potts weer terug komt in het heden. Kijk echter uit, de minste vergissing in 10.000.000 v.Chr. kan rampzalige gevolgen hebben in 1990.

Activision.
Amiga, Atari ST

BATTLE CHESS 2: CHINESE CHESS

'Battle Chess 2' is, evenals de voorloper een strategisch spel dat historische oorlogsvoering simuleert in de vorm van een schaakprogramma. De verbazingwekkende graphics (zowel in 3D als 2D), realistische geluiden en humoristische animatie van *'BC1'* worden door *'BC2'* verre overtroffen. *'BC2'* is een meer exotische vorm van schaken, met nieuwe stukken, andere bewegingspatronen en zelfs een rivier die het bord door midden deelt. Ook bij *'BC2'* draait alles om de animatie en geluiden waarmee een stuk beweegt en slaat of genomen wordt. De toren verandert in een sierlijke Oosterse draak voordat hij het paard roostert. Een bisschop verplettert een onschuldige pion met een gigantische hamer die hij onder zijn toga verborgen hield. Kanonnen schieten ongegeneerd op tegenstanders die zich achter andere stukken verbergen.



Electronic Arts
MS-DOS

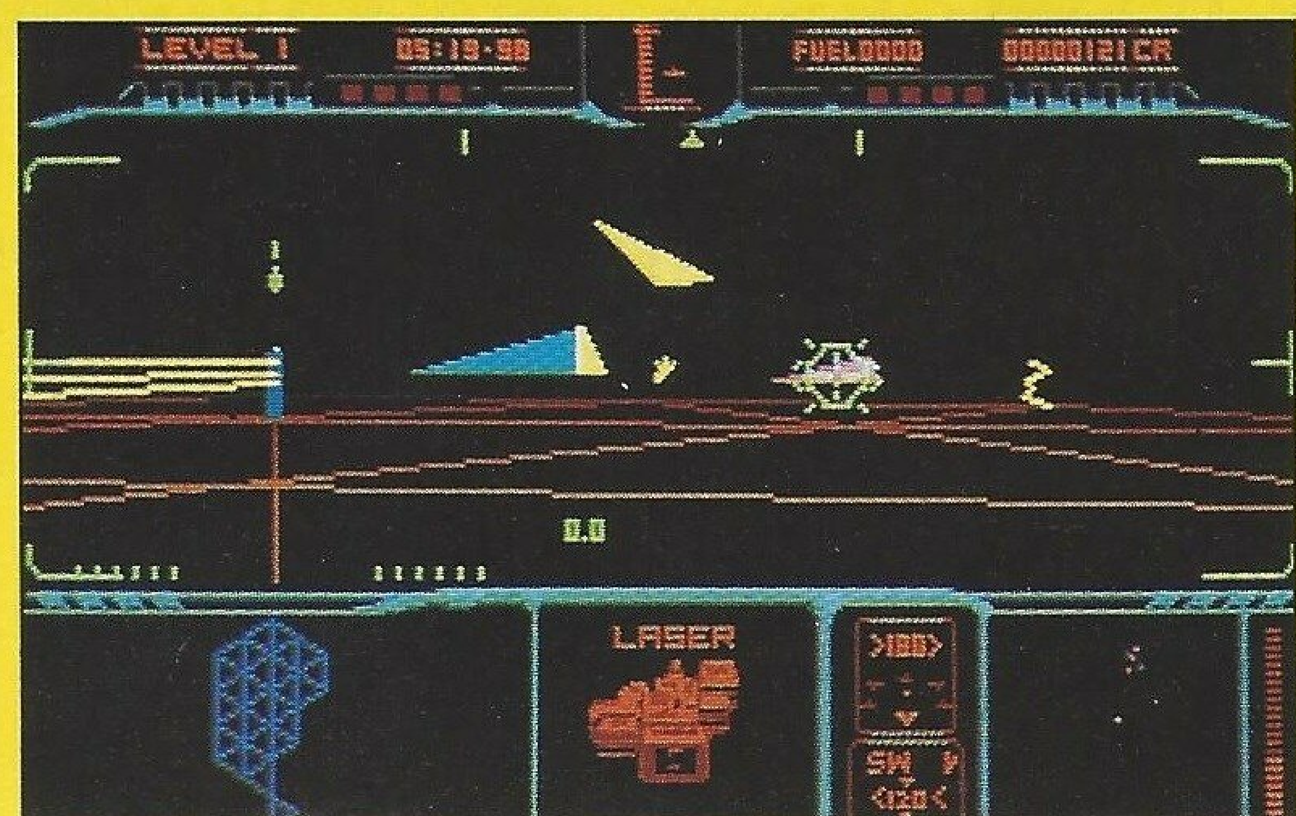
DAYS OF THUNDER



De film met Tom Cruise in de hoofdrol doet al menig dameshart vol verwachting kloppen. Tom Cruise als coureur in snelle races (ook al is het stock car racen) mag dan wel geén *'Top Gun'* zijn, maar kan best boeien. Wij zijn wat bedaarder, maar *'Days of Thunder'* van Mindscape versnelt de pols toch wel wat. Het zal niemand verbazen dat het spel zich concentreert op autoracen, razendsnelle actie belooft en vele kleurrijke graphics zal bevatten. Daarbij schijnen net als in de film verschillende camera standpunten gekozen kunnen worden.

Mindscape
Amiga, Atari ST, MS-DOS

MATRIX MARAUDERS

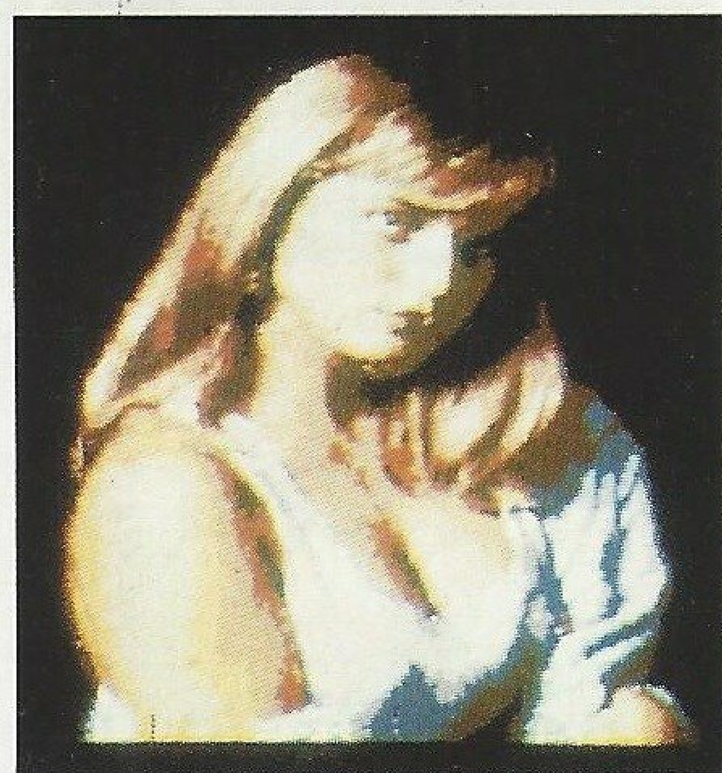


Supersnelle arcade actie deze "shoot-em-up". Als piloot van de nieuwste ruimtejet moet alles overhoop geblazen worden dat voor de boeg komt. Meer dan zes maanden in ontwikkeling met een 3D effect dat nog beter beweegt dan *'Infestation'* is het wachten op Psygnosis' nieuwste misschien wel de moeite waard. Wacht op onze recensie.

Psygnosis. Amiga, Atari ST

MEAN STREETS

In 2033 wordt Tex Murphy, privé detective in San Francisco, door een beeldschone professorsdochter ingehuurd om haar vader's dood te onderzoeken. Ook andere wetenschappers blijken vroegtijdig te overlijden.



ATARI ST

Wat is er aan de hand? Wie heeft een motief? Meer dan 27 personen met elk een uniek karakter kunnen ondervraagd, omgekocht of bedreigd worden. Sommigen praten zelfs dankzij Access' unieke "Real Sound". Speurneus door tientallen locaties, onderwijl diverse hi-tech beveiligingen krakend. Arcade actie schietpartijen moeten daarbij ook overleefd worden.



ATARI ST

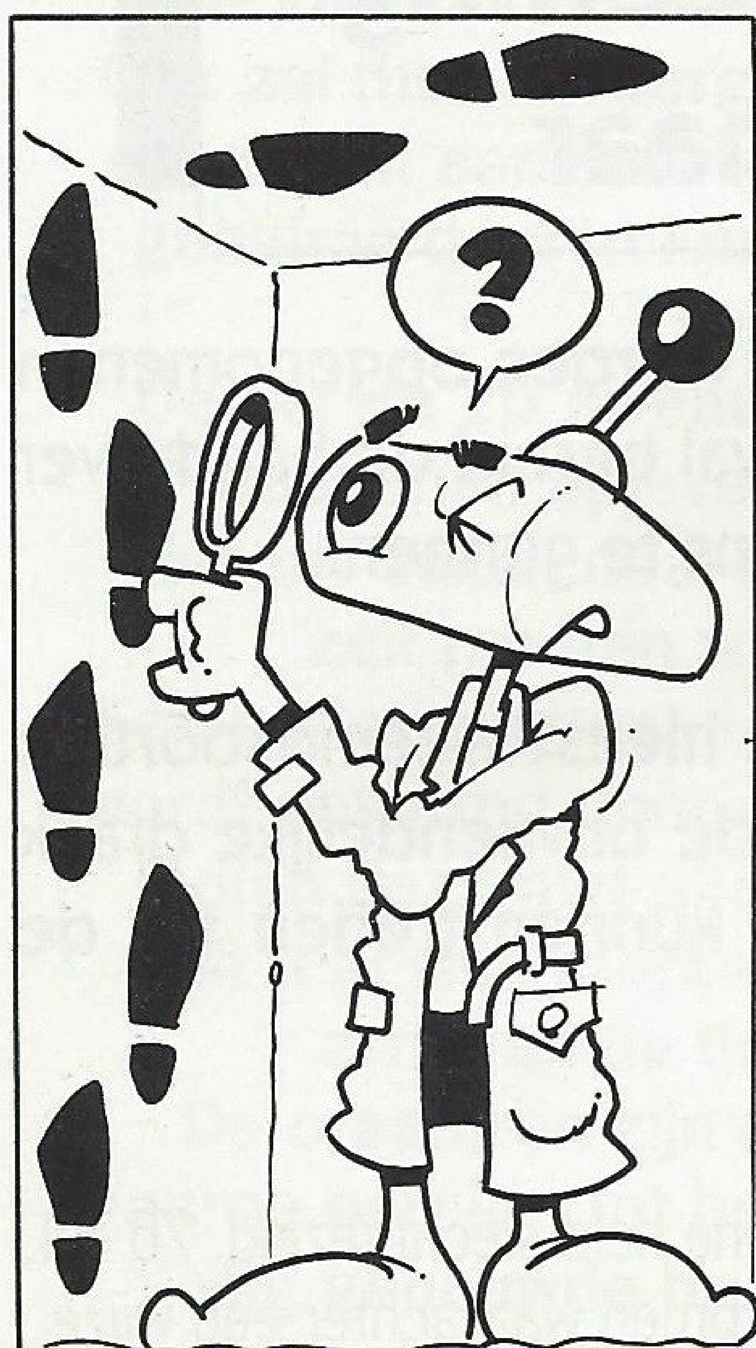
Met de 'Lotus Speeder' vliegt U in een 3D vluchtsimulator naar andere steden, op zoek naar antwoorden.

Access/US Gold

Amiga, Atari ST, C64 disk, MS-DOS

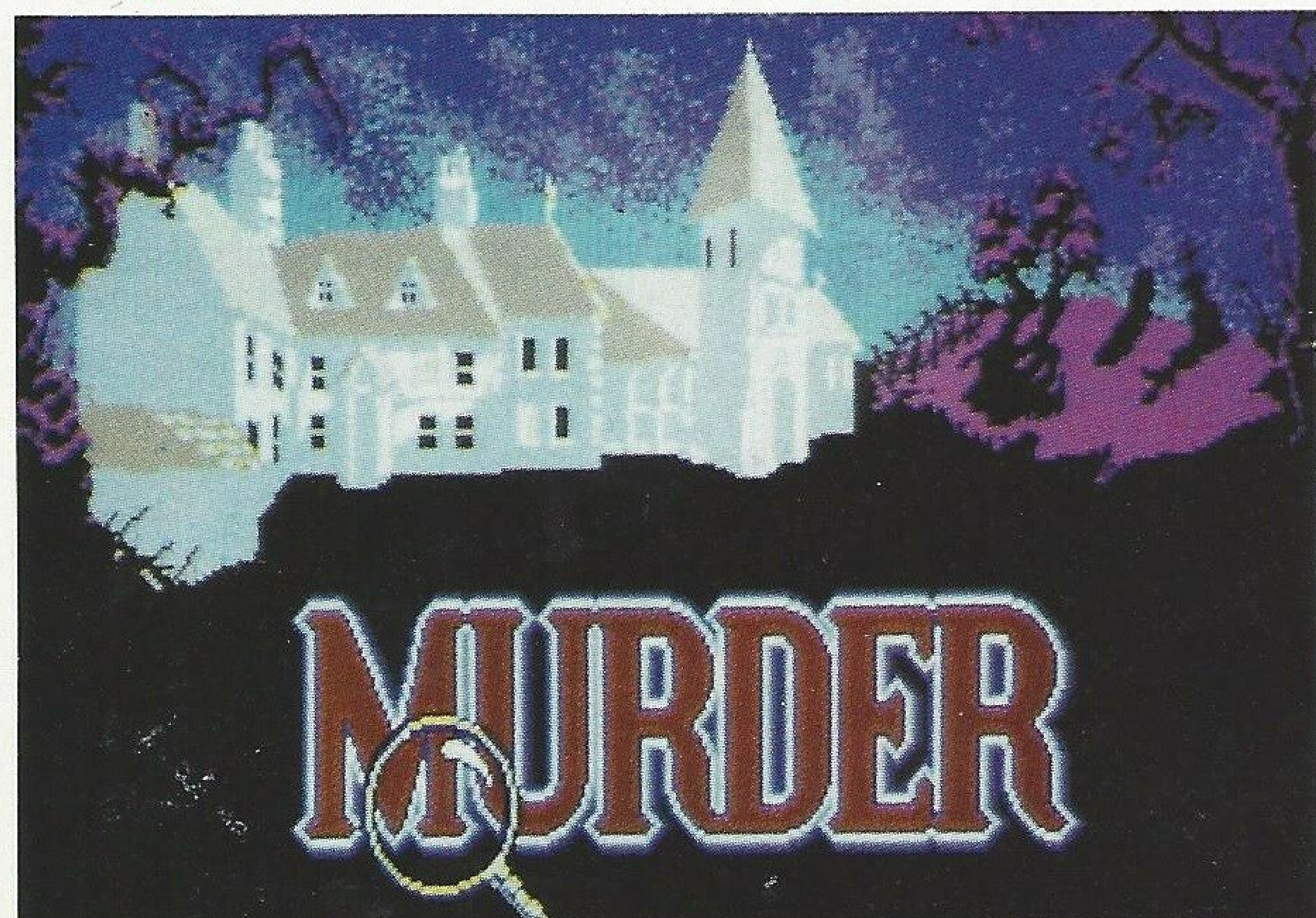
MURDER

Als amateur detective moet de speler een moord binnen twee uur oplossen, voordat Scotland Yard het overneemt en alle eer opstrijkt. In een achttiende eeuws herenhuis moet de speurneus niet alleen Mevrouw en Meneer, maar ook het personeel ondervragen en, inderdaad, zien uit te vissen of de butler het gedaan heeft. Hij struikelt zowat over de valse sporen, de liefdes-affaires en chantage pogingen vliegen hem om de oren. Kortom, de klassieke moordzaak.



Wetenswaardigheden: meer dan drie miljoen verschillende moorden, vier moeilijkheidsgraden (beginneling tot Sherlock Holmes), vingerafdrukken kunnen genomen en vergeleken worden, twintig potentiële moordwapens, alle karakters hebben een eigen identiteit, kamers worden isometrisch weergegeven.

US Gold
Amiga, Atari ST,C64 disk, MS-DOS



NEW YORK WARRIORS

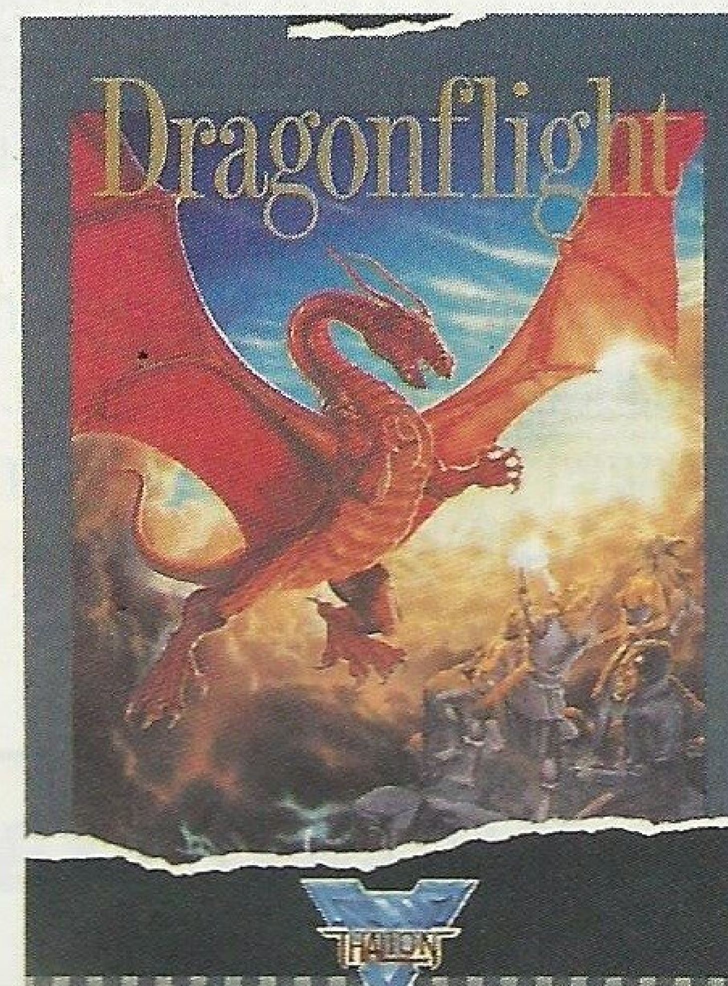
Terroristen gijzelen New York en eisen dat Manhattan aan hen overgedragen wordt. Dit kan niet toegelaten worden, vandaag Manhattan morgen de hele wereld! Blijf kalm en ga erop af! Vecht het uit met de terroristen, maar eerst zult u zich een weg moeten banen door criminele achterbuurten, de ondergrondse en parken voordat het World Trade Centre bereikt kan worden. Afhankelijk van uw computer staan vlammenwerpers, granaten, doelzoekende raketten en dergelijke tot beschikking.



Virgin Games. Amiga

DRAGONFLIGHT

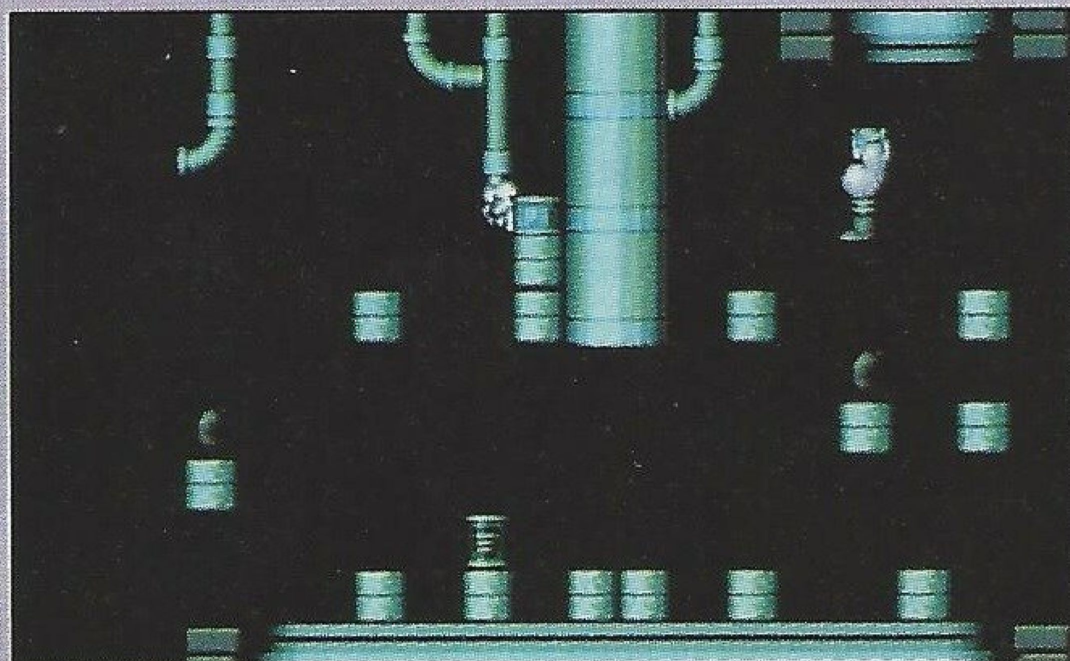
Draken zijn in momenteel. Van Thalion staat een avonturenspel op stapel met de titel *'Dragonflight'*. Het spel is gebaseerd op de traditionele elementen van een rollenspel, maar het gaat veel verder. Het spel gaat prat op een zeer gedetailleerde wereld die veel onderaardse gewelven en dorpen bevat. Natuurlijk ontbreken toverdrankjes en dito spreuken niet. *'Dragonflight'* bevat verscheidene geanimeerde gevechtsscènes en veel muziek en geluidseffecten. Het spel wordt geleverd met een fraai geïllustreerd boekwerkje. Naar het schijnt zijn er tien man-jaren werk in het spel gestoken. We zijn benieuwd.



Thalion
Amiga, Atari ST

MONTY PYTHON

De liefhebbers van *'Monty Python's Flying Circus'* kunnen hun hart ophalen aan dit bizarre arcade actie avontuur. De Heer D.P. "My brain hurts" Gumby heeft een probleem, tijdens een operatie is zijn brein er in vier delen vandoor gegaan, klagend over slechte woonomstandigheden. Gumby moet nu door vier niveaus heen om de delen van zijn hersenen weer bij elkaar te zoeken. Zestien blikken Spam zijn nodig om een deel van zijn brein terug te krijgen. Het spel leert u alles over Europese kaas, vliegende schapen, spam, eieren, worstjes, vis-gooien als wapentuig, spam, hoe bomen te herkennen, hoe bepaalde delen van uw lichaam er echt uitzien, nog meer spam, vreemde loopjes, linksaf borden, sproeten, nog veel meer spam en gasovens. Geiten komen niet ter sprake.



"Nudge, nudge, wink, wink, say no more!"

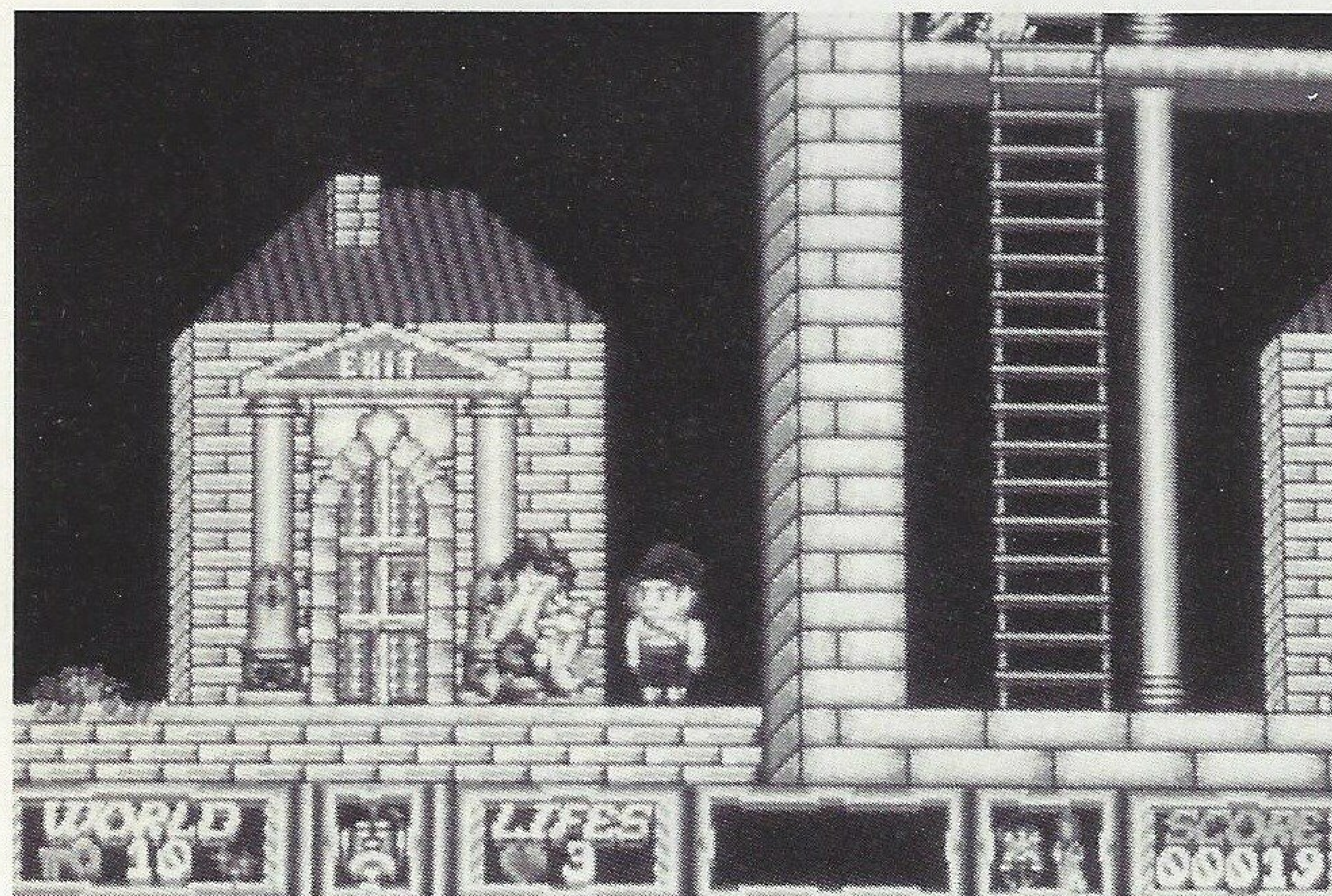
Virgin Games. Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

APPRENTICE

Van veelbelovende leerling tot meestertovenaar

In dit spel wil een jonge en veelbelovende tovenaarsleerling graag voor vol worden aangezien. Gezien zijn jeugdige leeftijd - hij is net 400 geworden - is hij eigenlijk nog niet rijp om te worden opgenomen in de selecte kring der oppermagiërs. De wijze ouden zijn echter in dit speciale geval bereid de hand over het hart te halen en besluiten tijdens een spoedvergadering de jongeling een kans te gunnen.

Men stuurt hem op pad naar een vreemde wereld, welke bevolkt wordt door de meest vreemdsoortige creaturen, zoals monsters, behekste bezems, etc. Heerser over deze wereld is de onvriendelijke draak Fumo. Door Fumo te verslaan bewijst de jonge held zijn kunde en zal hij toe kunnen treden tot de hoogste regionen van het illustere gilde der magiërs.



AMIGA

OP AVONTUUR

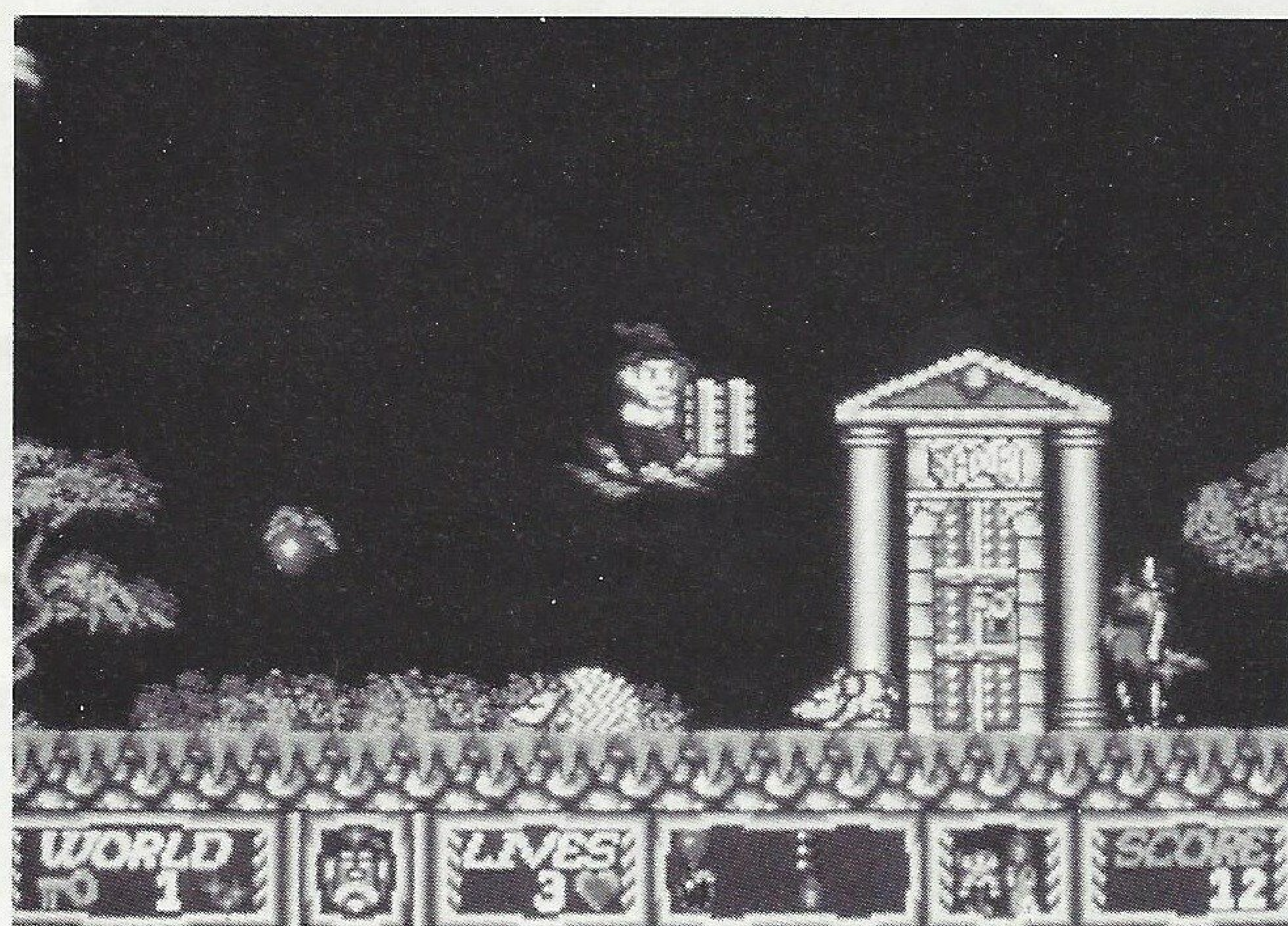
Als de tovenaarsleerling aan zijn avontuurlijke tocht begint, is hij uitsluitend in staat kisten te manipuleren. Hij kan de kisten verschuiven, oprapen en gooien. Door de kisten te verschuiven of te gooien kan hij hem vijandige gezinde wezentjes doden. De kisten kunnen ook worden gestapeld, zodat opstapjes en bruggen kunnen worden gevormd.

Tijdens de tocht zult u niet alleen muntstukken maar zelfs heuse schatkisten kunnen vinden. Het geld kan bij de plaatselijke middenstand langs de route worden uitgegeven aan allerlei handige accessoires, zoals balonnen, bommen, energie en zelfs een extra leven. Ook kan men in sommige winkels een miniatuur dubbelganger aanschaffen. Dit ventje is handig om door te dringen tot die plaatsen waar een normale leerling niet kan komen.

Kisten stapelen een ware kunst

Niet alles in deze wereld is de kleine held slechtgezind. Zo zal hij van tijd tot tijd een deur tegenkomen waarachter een wijze tovenaar tijdelijk zijn intrek heeft genomen. Deze voorziet de leerling van welgemeend - en soms nog nuttig ook - advies.

Het spel bevat 34 niveaus, verdeeld over 6 verschillende werelden, dus voorlopig kan het tovenaarsmaatje zijn lol op.



AMIGA

PRODUKT INFO

Fabrikant: Rainbow Arts
Importeur: Homesoft
Prijs:
Amiga: ƒ 79,50
Atari ST: ƒ 79,50
cassette: ƒ 39,95
C64 diskette: ƒ 59,50

'Apprentice' is een platformspel, waaraan de nodige puzzel elementen zijn toegevoegd. Zo is het bijvoorbeeld op een bepaalde plaats in het spel nodig om een houten vlonder te breken teneinde bij de daaronder gelegen schatkist te kunnen komen, maar hoe kan dat het beste worden aangepakt? Ook zal men verborgen schakelaars moeten opsporen, aangezien hiermee onder andere geheime deuren kunnen worden geopend.

De eerste 16 niveaus zullen niet al te veel problemen opleveren. De volgende 18 niveaus zullen daarentegen door de speler zelf moeten worden gevonden.
Een ander element van het spel *'Apprentice'* wordt gevormd door de betoverde wezentjes. Indien deze niet allemaal worden gedood, zult u al snel merken hoever de machtige arm van de draak Fumo reikt.
De creaturen zijn namelijk in staat - en gaarne bereid - tot het afbreken van zorgvuldig gebouwde bruggen en dergelijke. Lastig als u terug moet om een vergeten voorwerp op te halen!

Het spel ademt een Japanse sfeer. De graphics zien er 'schattig' uit. De Japanse invloed is echter nog duidelijker te zien aan het portret van de Prinses die achter één van de deuren kan worden gevonden.
Dit is ook eigenlijk niet zo verwonderlijk aangezien *'Apprentice'* zeer veel overeenkomsten met het spel *'Super Wonderboy'* van Sega vertoont.

Muzikaal gezien (of moet dat zijn gehoord?) voldoet het spel aan de eisen, zij het dat de begeleidende muziek geen hoogstandje is.

'Apprentice' is in mijn ogen geen onaardig spel, maar het stijgt niet boven de middelmaat uit.

Karin de Graaff

Super Wonderboy



COVER ARTWORK

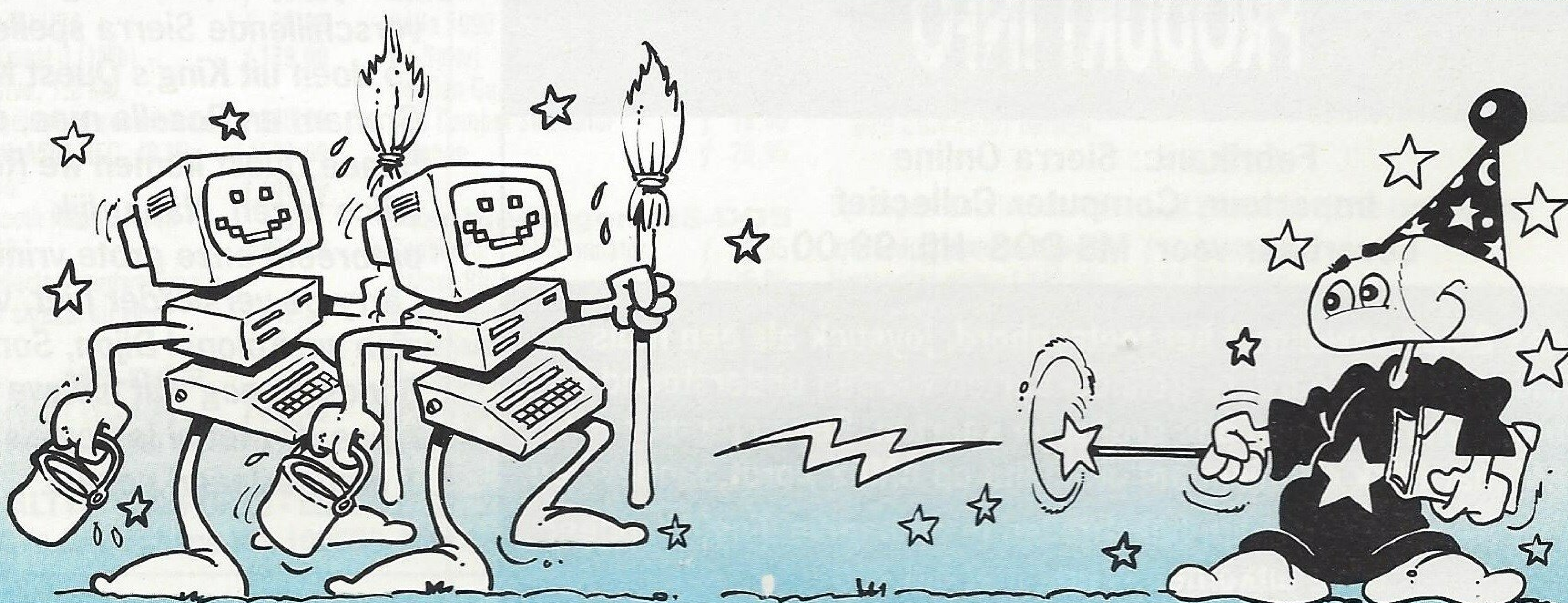
'Apprentice' is wederom een produkt van Rainbow Arts dat botweg een imitatie is. Ze leren het daar in Duitsland klaarblijkelijk niet. Hebben ze net een forse claim van Nintendo aan de broek omdat het spel *'Great Giana Sisters'* ontzettend veel op *'Super Mario Bros'* lijkt en dan dit weer.

Hopelijk zet Sega Rainbow Arts niet de duimschroeven aan. *'Apprentice'* mag dan wel een kloon (zoals de vakterm luidt) zijn, het is een aardige kloon.
Het schuiven met en stapelen van kisten voegt zoveel toe aan het *'Super Wonderboy'* thema dat *'Apprentice'* best als een nieuwe variant gezien mag worden.

De puzzels zijn moeilijk, maar niet té en het zal geruime tijd duren voordat het laatste veld bereikt is.

Deze mag van mij blijven.

Mart Wills



HOYLE OFFICIAL BOOK OF GAMES, VOLUME 2

SOLITAIRE

In het midden van de achttiende eeuw schreef een Amerikaan, een zekere Edmond Hoyle een boek waarin hij de spelregels van alle hem bekende kaartspellen opnam. Dit boek kreeg de naam `Hoyle's Rules of Games' en bepaalde lange tijd hoe bepaalde kaartspellen in Amerika gespeeld zouden worden. Hoyle's naam werd zelfs een begrip, in het Amerikaans betekent "according to Hoyle" (volgens Hoyle) nog altijd "volgens de regels".

Na het succes van "Hoyle's Book of Games, volume 1" waarin een aantal kaartspellen gespeeld konden worden, besloot Sierra de programmeur Warren Schwader een vervolg te laten maken. Besloten werd hierin het kaartspel patience centraal te stellen.

PATIENCEN

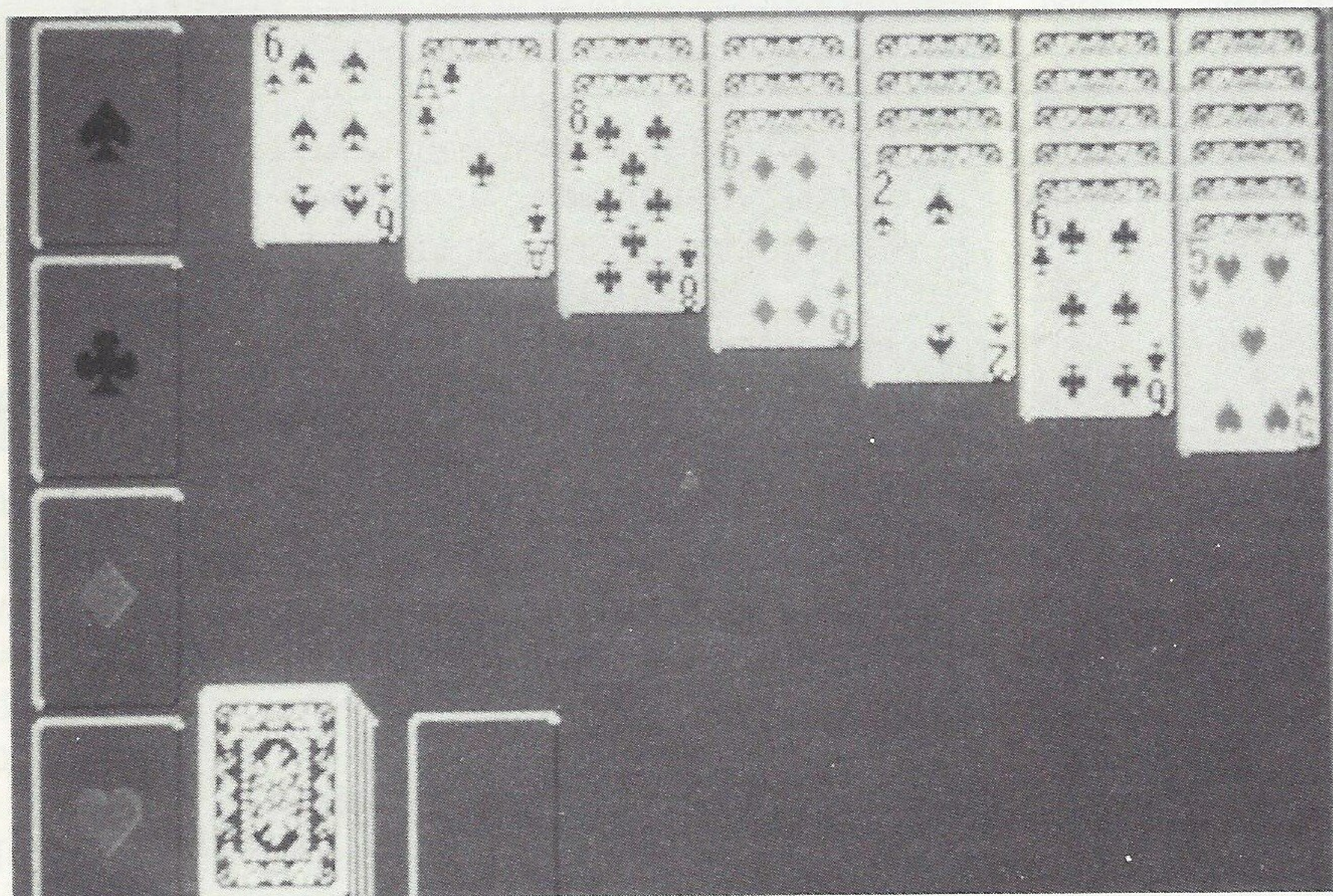
In deel twee van "Hoyle's Book of Games" kan men alleen maar patiencen.

Dat betekent derhalve dat de opzet van deel 1 achterwege (zie kader) gelaten is. Patiencen gebeurt tenslotte in eenzaamheid. Vandaar waarschijnlijk ook dat op de verpakking vermeld staat: "Runs great on Laptops. The perfect way to pass the time during air travel". Vertaald zoiets als: "Doet het grandioos op schootcomputers. De perfecte manier om de tijd door te brengen tijdens een vliegreis."

Aan Hoyle 2 kan veel tijd besteed worden. Het programma bevat 28 verschillende soorten patience met de meest uiteenlopende namen zoals Calculation, Eagle Wing, Beleaguered Castle, Klondike Nestor, Bowling en Pyramid. Van iedere variant worden de spelregels kort en bondig uitgelegd, zowel in de handleiding als op het scherm.

Wat kan er meer gezegd worden over patiencen? Oja, iedere variant is op een gemakkelijk en moeilijk niveau te spelen.

PATIENCEN VOOR DE INTERNATIONALE ZAKENMAN



PRODUKT INFO

Fabrikant:: Sierra Online
Importeur: Computer Collectief
Leverbaar voor: MS-DOS Hfl. 99,00

Hoyle's 2 kan zowel met het toetsenbord, joystick als een muis gespeeld worden. Meerdere geluidskaarten worden ondersteund en het programma draait op alle grafische kaarten. Een computer met 512K RAM, harddisk en minimaal draaiend op 8Mhz wordt aanbevolen. Amiga en ST versies worden beschreven in de handleiding. Wanneer deze uitkomen is nog niet bekend.

HOYLE DEEL 1

In "Hoyle, Volume 1, Book of Games" interpreteert Sierra de term "according to Hoyle" op een humoristische wijze. Een zestal kaartspellen, waaronder patiencen en gin rummy kan men tegen achttien verschillende tegenstanders spelen. Dit zijn allen personages uit verschillende Sierra spellen. Zo doen uit King's Quest King Graham en Rosella mee, uit Space Quest komen we Roger Wilco tegen. Natuurlijk ontbreekt onze grote vrind Larry de versierder niet, verder zien we Kolonel Dijon, Sonny Bonds en nog wat nieuwe types. Al met al is Hoyle's deel 1 een geslaagd geheel.

Patiencen vind ik een zeer leuk spel, maar dan wel 's avonds laat op de keukentafel met een dampende kop chocolade voor me. Wat Sierra bezielt heeft om 28 varianten op deze schijven bij elkaar te brengen zonder er iets aan toe te voegen, is mij een raadsel. "Runs great on Laptops"? Dat woord alleen al, met zoiets zou je toch als normaal mens niet op straat gezien willen worden. En het woord schootcomputer krijg ik ook al niet over de lippen. Wat moet ik nu met dit programma? Welnu, de doorsnee laptop weegt beduidend meer dan een pak kaarten en zo vaak vlieg ik nu ook weer niet. Afgezien daarvan, als ik die laptop al mee zou sjouwen zou ik eerder Hero's Quest of Midwinter op de harddisk installeren.

Als ik wil patiencen koop ik wel een pak speelkaarten. Dat is beduidend goedkoper en weegt minder. En is bovendien sneller opgeruimd wanneer de stewardess langs komt.

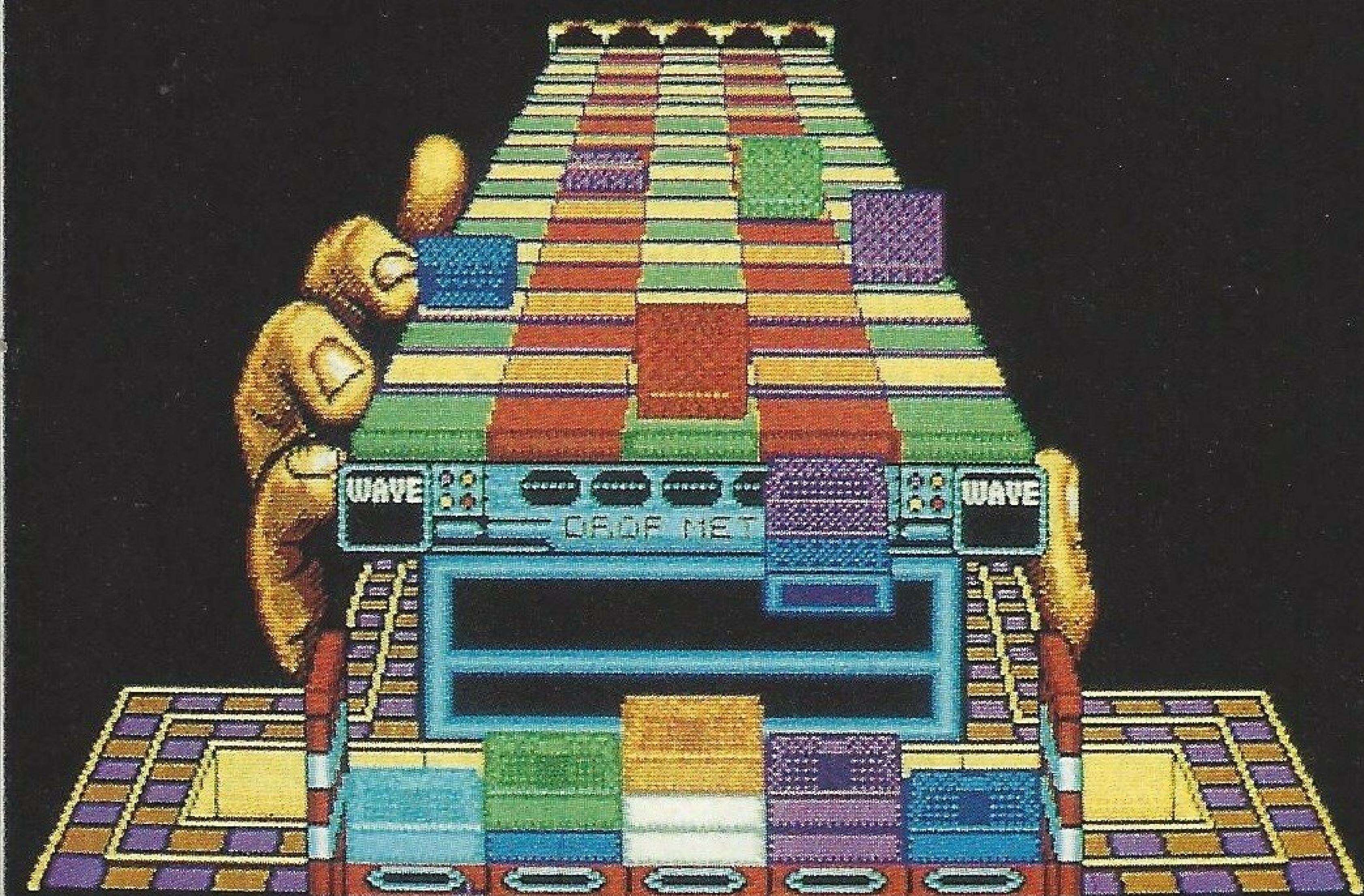
Steven Groot

Zelf ben ik een groot liefhebber van kaarten, desnoods - bij gebrek aan medestanders - op een computer. Vele uren heb ik achter het beeldscherm doorgebracht met diverse bridge programma's. Ook het spel 'Card Sharks' van Accolade kon mij zeer bekoren. Echter, de serie patience spellen die Sierra op het tweede deel van 'Hoyle Book of Games' verzameld heeft brengt bij mij geen opschudding teweeg. Persoonlijk vind ik patience spelen op de computer een uitermate zinloze bezigheid, ongeveer te vergelijken met een 'Zie-die-verf-eens-langzaam-drogen' simulator. Een spel als patience is een perfect voorbeeld van iets dat zich niet leent voor een computerversie. Het feit dat men zelf uit 16 verschillende patroontjes kan kiezen voor de achterzijde van de speelkaarten doet hieraan niets af.

Peter Nouzo

SIERRA'S NIEUWSTE PRODUCT IS DUIDELIJK GEEN AVONTURENSPEL

KLAX

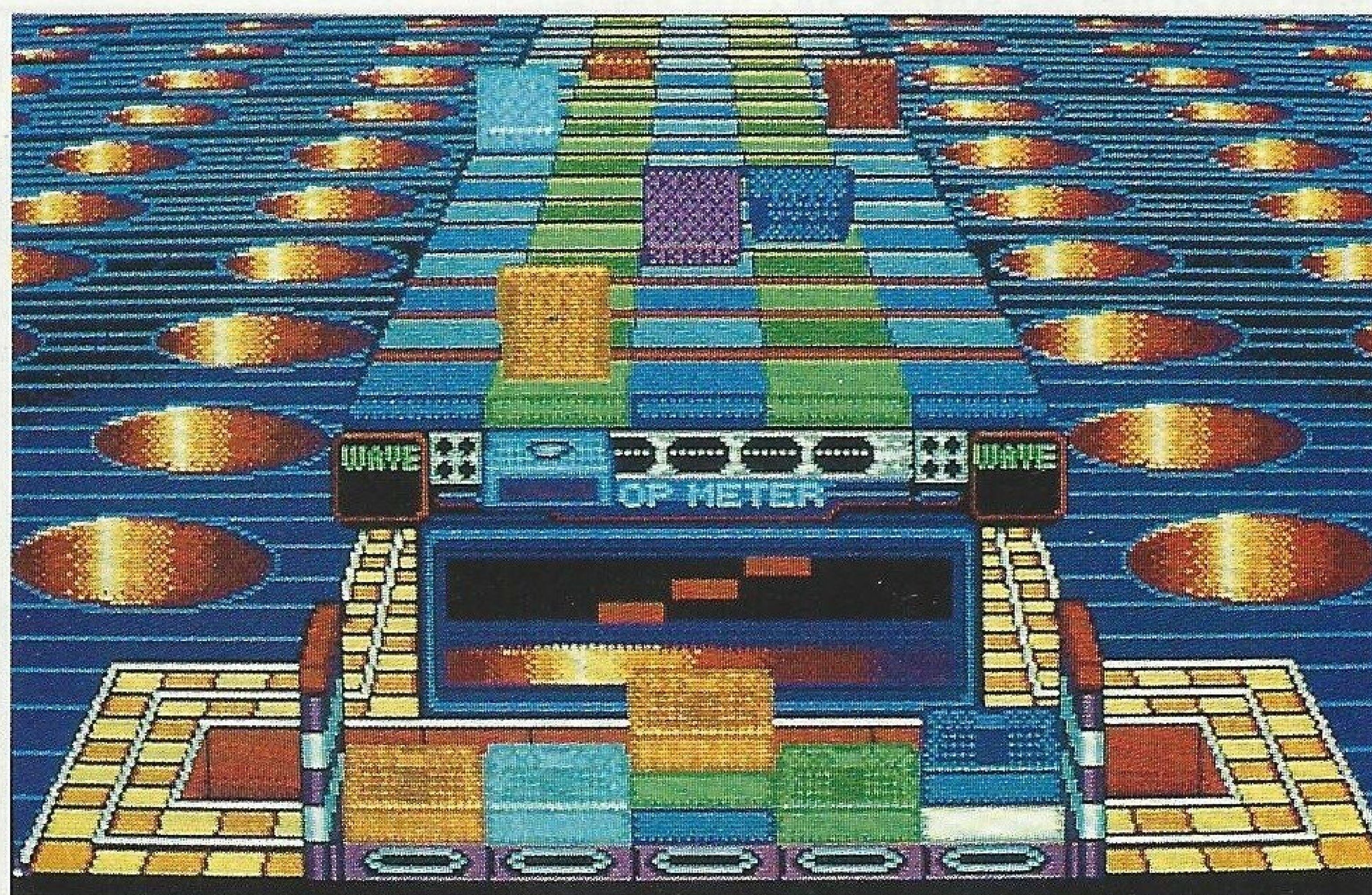


ATARI ST / AMIGA

Een verrassend verslavend spel met vallende tegeltjes.

Het spel *'Klax'* is zijn bestaan begonnen als speelkast in de amusementshallen. Nu - practisch gelijktijdig - is het ook verkrijgbaar voor de thuisgebruiker die zich vanuit zijn luie stoel in dit verslavende spel wil storten.

Klax is een spel dat in een aantal opzichten uniek is. Om te beginnen komt het niet zo vaak voor dat een spel gelijktijdig wordt ontwikkeld voor de speelkasten in de hallen en voor de kleinere broertjes thuis. In het geval van *'Klax'* heeft Domark zeer nauw samengewerkt met Atari, de ontwikkelaar van de hallenversie. *'Klax'* is gebaseerd op een zeer eenvoudig concept. Men moet namelijk omlaag rollende gekleurde blokjes opvangen en die vervolgens in de vijf eronder liggende bakjes deponeren. Natuurlijk zou het spel wat al te simpel blijven wanneer dit alles zou zijn wat van de speler verlangd werd. Vandaar dat er blokjes bestaan in verschillende kleuren. Het is de bedoeling om steeds drie blokjes van gelijke kleur in één lijn te laten vallen. Dit kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal. Wanneer dit is gelukt, is een zogeheten *'Klax'* gevormd, waarna de betreffende blokjes worden verwijderd om weer ruimte te scheppen in de bakjes. Deze kunnen namelijk niet onbeperkt als vuilnisvat worden gebruikt.. Naarmate men in het spel vordert wordt de moeilijkheidsgraad steeds verder opgevoerd. Niet alleen komen de blokjes sneller naar beneden, maar ook worden meer kleuren geïntroduceerd. Ook is het op sommige niveaus vereist om uitsluitend diagonale 'Klaxen' te vormen, of een bepaald aantal tegeltjes te overleven. Als kleine compensatie hiervoor krijgt men af en toe tegels die als 'Joker' dienst kunnen doen.



ATARI ST / AMIGA

Amiga/Atari ST

Grafisch gezien bestaat er nagenoeg geen verschil tussen deze twee versies. *'Klax'* maakt echter wel gebruik van de betere geluidsmogelijkheden van de Amiga. Voordat het spel op de Amiga begint, hoort men een stukje gedigitaliseerde spraak. Ook de muziek klinkt duidelijk beter dan bij de Atari ST versie. Beide versies kunnen zowel door 1 als 2 spelers worden gespeeld. (Door de vuurknop van joystick twee in te drukken.) In dit laatste geval wordt het beeldscherm verticaal in twee helften verdeeld. Elke speler kan bovendien op een eigen moeilijkheidsgraad spelen.

Commodore 64

Uiteraard ziet *'Klax'* er op de Commodore 64 wat minder fraai uit dan op de 16-bits machines. Ook het geluid is minder goed. Door de aard van dit soort spellen zijn dit echter geen vereisten voor een lekker speelbaar spel. Op dit punt scoort ook de Commodore 64 versie voldoende. De mogelijkheid om het spel met 2 spelers tegelijk te spelen ontbreekt helaas bij de Commodore 64 versie.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Domark

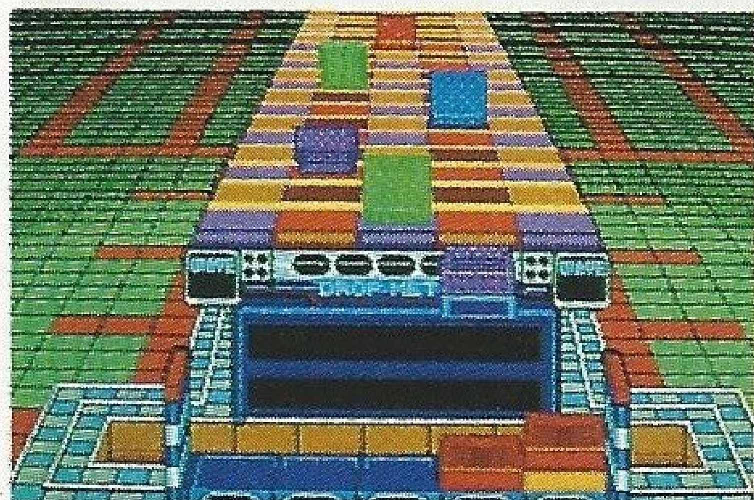
Importeur: Homesoft

Prijzen:
Amiga: ƒ 79,50
Atari ST: ƒ 79,50
Commodore 64
cassette: ƒ 39,00
diskette: ƒ 59,50
MS-DOS: ƒ 89,50
MSX cassette: ƒ 29,95

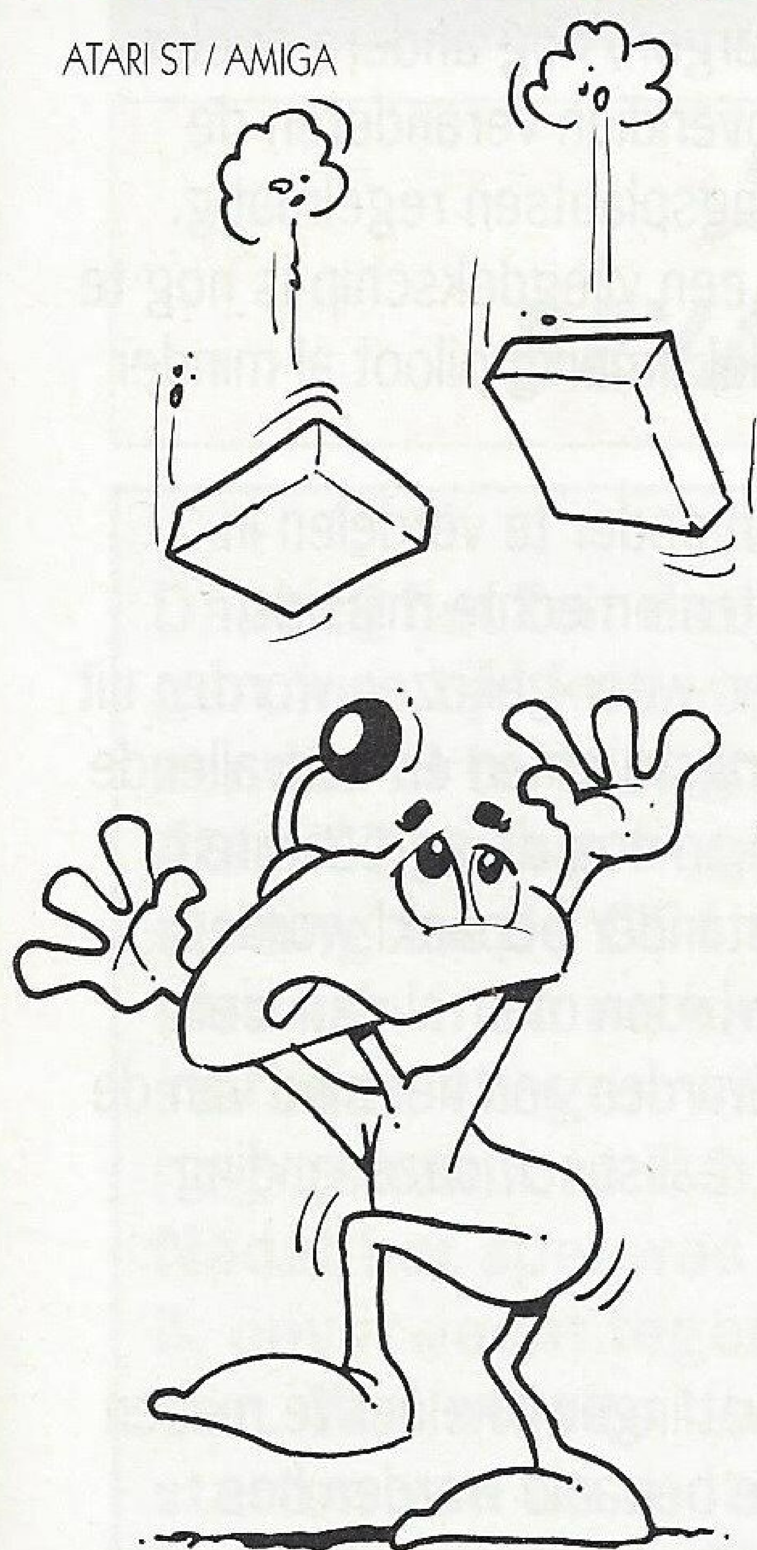
Als alles volgens plan verloopt, is de MS-DOS versie eind september leverbaar.



ATARI ST / AMIGA



ATARI ST / AMIGA



Drie op een rij in het computertijdperk

Computerverslaving voor 1 of 2 spelers

'Klax' is een spel dat in de categorie actie-puzzels - vergelijkbaar met spellen als *'Tetris'* en *'Block-out'* - kan worden ingedeeld. *'Klax'* kan dankzij zijn eenvoud makkelijk zeer verslavend werken indien men van dit soort spellen houdt. Het is verleidelijk om de vuurknop aan het einde van het spel opnieuw in te drukken om het nog één keer te proberen.

Behalve het scoren van punten door het vormen van gewone Klaxen, kunnen veel extra punten worden verdiend voor speciale constructies, zoals vijf op een rij en grote kruisvormige klaxen.

Naarmate het spel vordert, zal men meer mogelijkheden leren, zoals het feit dat het bakje waarmee de tegels worden opgevangen meerdere tegels kan bevatten. Ook is het mogelijk om een tegel weer uit het bakje omhoog te werpen. Uiteraard komt het bewuste tegeltje, samen met de andere, weer net zo hard omlaag tuimelen.

Edward Helven

'Klax' is een spel dat thuishoort in de categorie *'Tetris'*, *'Block Out'* en *'Pipe Mania'*. Simpel idee, uitstekend uitgewerkt en met een forse verslavingspotentie.
En zoals zo vaak blijkt dan ook hier weer dat een goed spel niet noodzakelijkerwijs gigantisch complex moet zijn om goed te zijn. Grafisch valt alles best te pruimen, alleen had de C64 wat beter gekund.

De Amiga bezitters komen er bij *'Klax'* ongetwijfeld het beste vanaf, ook qua geluid. Hoewel ik *'Klax'* vele uren aan de tand gevoeld heb - en me uitstekend vermaakt heb, overigens -moet ik toch toegeven dat op zeker moment een vermoeidheidsfactor optrad. De aandacht werd niet langer meer geboeid.

'Klax' is een goed spel, maar toch merk ik dat ik eerder nog even Pipe Mania (Empire) of Block Out (de 3D Tetris van California Dreams) opstart. Maar wie ben ik...

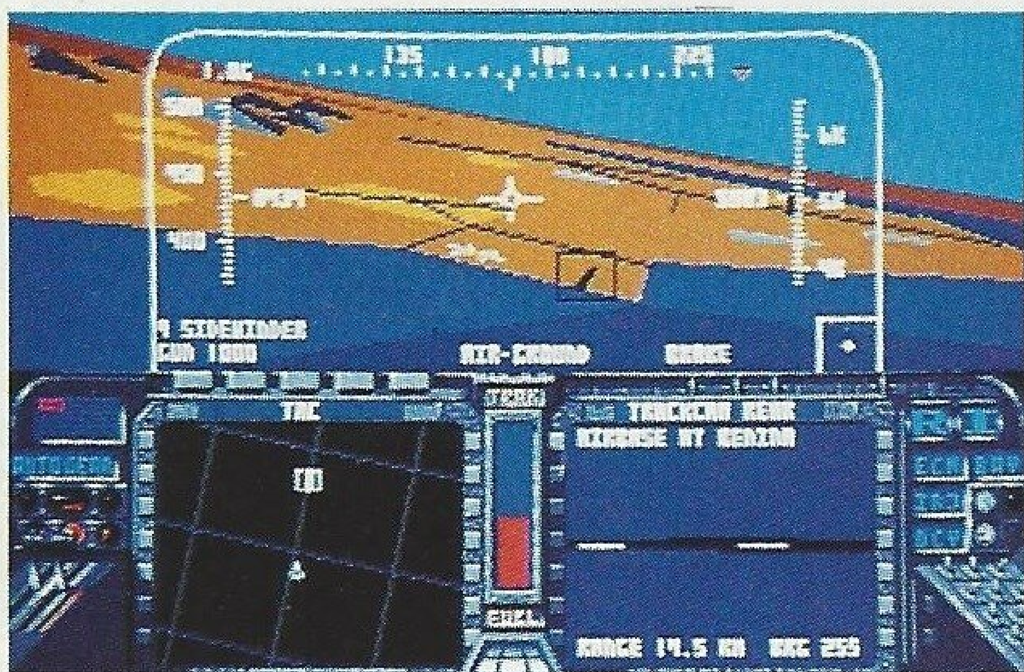
Helen Balens

Midden in de realiteit!

F-19 STEALTH FIGHTER

NIEUW VOOR ATARI ST EN AMIGA

Begin 1988 bracht MicroProse de vluchtsimulator *F-19 Stealth Fighter* voor MS-DOS op de markt. Een Stealth Fighter is een gevechtsvliegtuig dat niet of nauwelijks door radar bespeurd kan worden en ook met infra-rood detectoren nauwelijks te vinden valt. Op dat moment liep MicroProse op de realiteit vooruit, aangezien de Amerikaanse autoriteiten het bestaan van een dergelijk toestel



ontkenden. Op 10 november 1988 gaf Washington een persbericht uit waarin het bestaan van een dergelijk toestel toegegeven werd. Sterker nog, het toestel bleek operationeel sinds 1983 en werd aangeduid met F-117A.

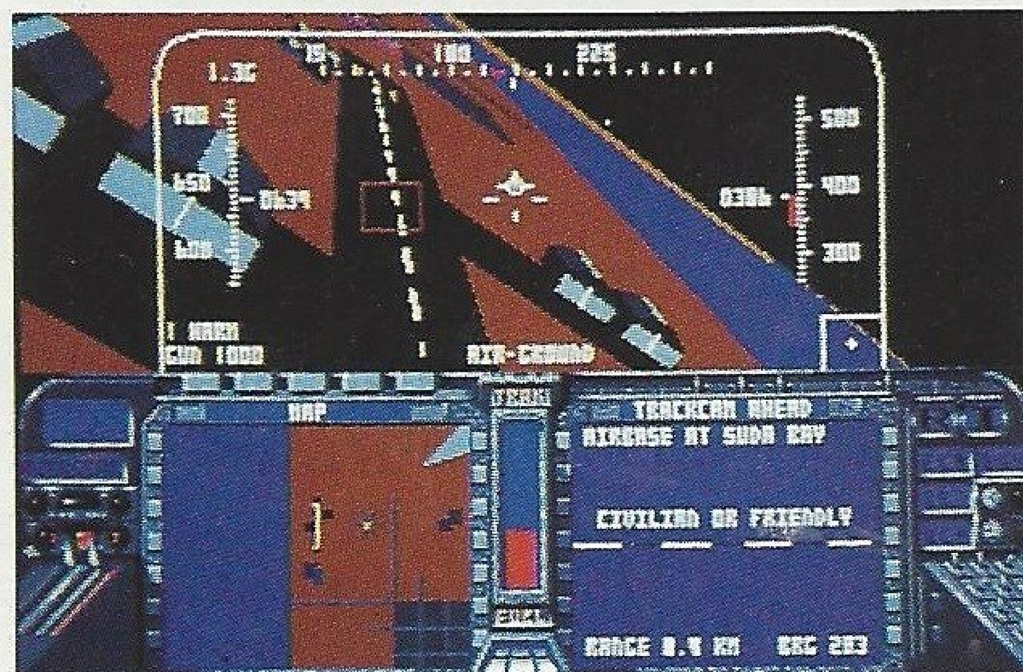
SPIONAGE?

De F-19 uit de MicroProse simulatie vertoont grote gelijkenis met de F-117A van de Amerikaanse luchtmacht. Hoe is dit mogelijk wanneer het bestaan van de F-117A ontkend werd en altijd in het grootste geheim geopereerd werd?

Al sinds 1980 gingen er geruchten dat de Amerikaanse luchtmacht met het ontwikkelen van een dergelijk toestel bezig zou zijn. Niet verwonderlijk overigens, al in 1978 krijgt Lockheed opdracht van het Ministerie van Defensie een dergelijk toestel te ontwikkelen. Dat soort projecten is moeilijk waterdicht te houden. In 1981 volgen de eerste testvluchten, uitgevoerd door Lockheed, en in 1983 worden de eerste toestellen afgeleverd. Natuurlijk blijven de geruchten doorsijpelen, zeker wanneer in 1986 een F-117A neerstort vlakbij Bakersfield. De luchtmacht weet te voorkomen dat dit nieuws in de media komt.
Het wordt allemaal wat minder verwonderlijk wanneer U weet dat de eigenaar van MicroProse, William *"Wild Bill"* Stealy een voormalig luchtmacht piloot is. Voor het ontwikkelen van de MicroProse simulatoren maakt hij graag gebruik van oude vrindjes binnen diezelfde luchtmacht. En oude vrienden vertellen elkaar nog wel eens wat, nietwaar? MicroProse kon derhalve waarschijnlijk beschikken over niet alleen geruchten maar aan zekerheid grenzende informatie. Om nog maar niet te spreken over geheime informatie die Stealy toegespeeld zou kunnen zijn.
Ook wij weten dit allemaal niet zeker, maar het zou best wel eens zo gegaan kunnen zijn.

EINDELOOS

F-19 Stealth Fighter is meer dan zo maar een vluchtsimulator. De mogelijkheden binnen het programma zijn legio. Het aantal verschillende missies is zowat ongelimiteerd doordat de speler zelf een groot aantal aspecten kan beïnvloeden. Zo kan gekozen worden uit vier verschillende strijdgebieden: Centraal Europa, Noord Europa, Libië en - zeer actueel -

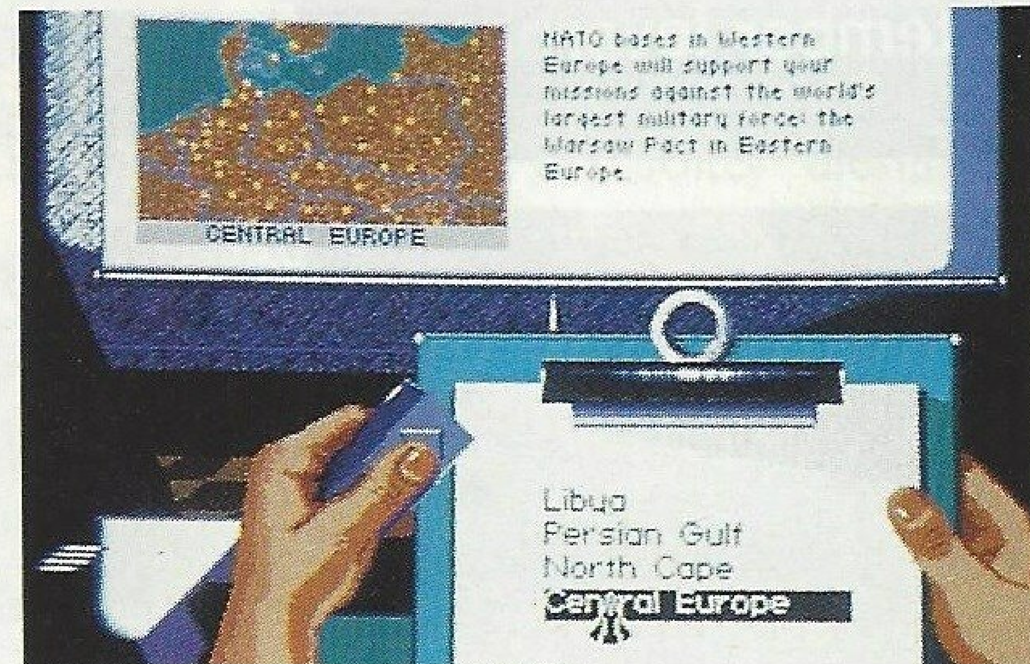


de Perzische Golf. In totaal ongeveer 800.000 vierkante kilometer terrein. En dan hebben we het niet over gekleurde vlakken, maar over gedetailleerde weergave. Luchtbases, piramides, windmolens, steden, boerendorpen, raketsilo's, kortom alles wat ook in werkelijkheid in het gebied thuishoort.

VARIATIES OP EEN THEMA

Per strijdgebied zijn ongeveer 50 doelen gedefinieerd, daarnaast kan het programma zelf op toevalsbasis

ATARI ST



("random" in jargon) nog andere doelen genereren. Bovendien veranderen de start- en landingsplaatsen regelmatig. Starten vanaf een vliegdekschip is nog te doen, landen lukt menig piloot al minder goed.
De missies zijn onder te verdelen in trainingsvluchten en echte missies. Daarbinnen kan weer gekozen worden uit pure verkenningsvluchten en aanvallende missies. Dan kan nog de agressiviteit van de tegenstander bepaald worden, aangegeven worden of er al dan niet geland moet worden aan het eind van de vlucht en hoe realistisch deze landing moet zijn.

Om het nog wat ingewikkelder te maken kan per missie bepaald worden hoe gevaarlijk de situatie kan worden: koude oorlog, beperkte oorlog en normale oorlog. In de koude oorlog optie gaat het er voornamelijk om foto's te maken van vijandelijk gebied en niet onderschept te worden. In het beperkte oorlog scenario geldt dat ook maar mogen militaire doelen beschoten worden. In het normale oorlog scenario is de spreekwoordelijke hel losgebroken en mag alles.

EERST LEREN, DAN SIMULEREN

F-19 is een vluchtsimulator in de ware zin des woords. Zoals gewoonlijk is het verstandig het bijna tweehonderd pagina's tellende boekwerk - dit kun je geen handleiding meer noemen - door te lezen, maar MicroProse heeft ervoor gezorgd dat ook de wat minder geduldigen aan de slag kunnen. Om F-19 echter goed te leren spelen zal er zeer veel tijd ingestoken moeten worden.

Resumerend:
Hier heeft u de handen vol aan.

ANDERE VERSIES

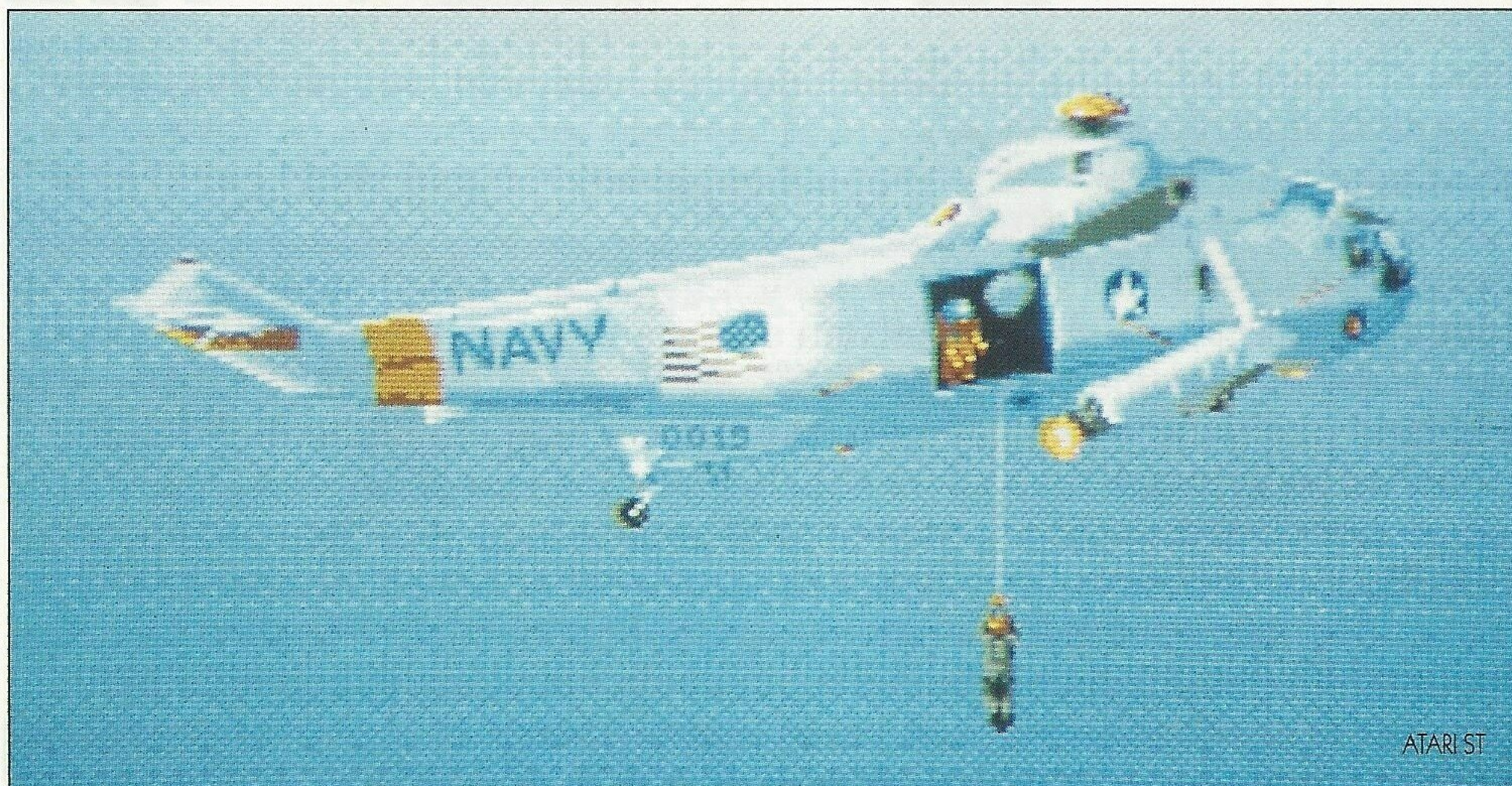
Voor MS-DOS is F-19 Stealth Fighter al enige tijd leverbaar. De ST en Amiga versie wijken qua concept en inhoud niet af van de MS-DOS versie. Aan de ST en Amiga versie is echter wel iets toegevoegd, namelijk een optie om het echte F-117A toestel van buitenaf in glorieus 3D te kunnen zien. F-19 Stealth Fighter is onder de naam Project Stealth Fighter eveneens leverbaar voor 8bit computers. Project Stealth Fighter voor de C64, Spectrum en Amstrad is in essentie gelijk aan F19 en bevat bijna alle mogelijkheden van de 16bit versies.

In feite speel ik dit spel al jaren, vanaf het moment dat het beschikbaar kwam voor de C64. De 16bits versies voegen het een en ander toe en de enorme hoeveelheid keuzes - meer nog dan in de 8bit versie - maakt dit spel tot een welkom bezit tijdens de lange, donkere winteravonden. Eerlijk gezegd, ook nu (midden juli, de mussen vallen dood van het dak) trotseer ik de elementen en blijf verwoest F-19en. Aan F-19 wil ik eigenlijk weinig tijd verspillen, althans aan het recenseren ervan. Ik zit liever achter de computer en probeer de volgende missie tot een goed eind te brengen. Is er hoger lof denkbaar van een recensent? Nee toch!

Verplicht!

Pieter Nouzo

NIEUWSTE MICROPROSE VLUCHTSIMULATIE



ATARI ST

ST EN AMIGA VERSIE BEVATTEN EXTRA VLIEGTUIG !

Dankzij het feit dat ik dit spel al geruime tijd ken van de C64, kon ik zonder al te veel studie aan de Atari ST versie beginnen. In tegenstelling tot de C64 en MS-DOS versies kan men nu kiezen in welk toestel men vliegen wil, de F-19 of de nog geheimere F-117A.
Nadat het spel was opgestart, liep ik onverwacht tegen een verrassing aan. Wat moeite hebbend met het starten van de motoren, toch nog maar eens dehandleiding bestudeerd. Waaruit bleek dat die motoren wel degelijk aan stonden. Mijn verwarring werd veroorzaakt door de afwezigheid van geluid. Verder studerend bleek al snel dat het spel opstart in de optie "alleen geluidseffecten". Nadat gekozen was voor "alle geluid" waren ook de motoren hoorbaar. Jammer genoeg is het motorgeluid dermate onrealistisch dat al snel weer gekozen werd voor "alleen geluidseffecten".
Het bulderen van het boordgeschut en de gedigitaliseerde intro-muziek klinken uitstekend.
F-19 Stealth Fighter is weer eens zo'n typisch MicroProse produkt. Door de vele missies en de fraaie, ten opzichte van de 8bit versies sterk verbeterde, graphics staat deze simulatie garant voor vele uren intensief spelen.
Wederom heeft MicroProse de altijd hoog gespannen verwachtingen waargemaakt.

Gewoon kopen dus!

Mart Wills

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Importeur: HomeSoft

Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00
Atari ST ƒ 119,00
C64 cassette ƒ 59,50
disk ƒ 79,50
MS-DOS ƒ149,50

Voor MS-DOS wordt het programma met zowel 3.5" als 5.25" disks in de verpakking geleverd. Alle grafische kaarten en ondermeer de AdLib muziekkaart worden ondersteund.

De Olympische Spelen voor 'martial arts'

ORIENTAL GAMES

Miyamoto Mushasi schijnt een bekende Japanse zwaardvechter uit de zeventiende eeuw te zijn die een paar aardige uitspraken over vechtsport op zijn conto mocht schrijven.

Geen van die uitspraken had echter betrekking op MicroStyle's nieuwste "martial arts" spel.

Wat Miyamoto van computers wist had op een ZX81 geschreven kunnen worden.

Na dit uiterst zinnige deskundig gebazel *(een ZX81 had 1K RAM geheugen, ongetwijfeld doelt de schrijver dezes hierop. Red)* komen we aan de ware essentie van *'Oriental Games'*. *'Oriental Games'* is een vechtsport simulatie, op de markt gebracht door MicroStyle. Oorspronkelijk zou dit spel door Firebird op de markt gebracht worden. Firebird was onderdeel van British Telecomsoft, de Britse PTT, doch toen bleek dat de kosten aanzienlijk hoger waren dan de opbrengsten - zo gaat het gerucht dat er van een bepaald niet nader bij name te noemen spel (dat overigens Pandorra heette en best wel een goed spel is) meer exemplaren doorgedraaid dan verkocht werden - werd het softwarehuis afgestoten en verkocht aan MicroProse (die het meeste bleek te bieden). Of ze daar nu onverdeeld gelukkig mee zijn is iets waar we naar moeten raden. In ieder geval, *'Oriental Games'* is een spel dat al geruime tijd in ontwikkeling is en oorspronkelijk op dat Firebird label uitgebracht zou worden.

WEER EEN VECHTSPORTSIMULATIE?

Begonnen wordt met op te geven op welk niveau de speler strijden wil: beginneling, pro of meester. Daarna schrijft de coach u in voor de competitie. Ook hier weer opties: de kampioenschappen met vijftien mede-combattanten of een match tegen een andere speler (mens of computer). Nadat u gekozen hebt aan welke vechtsport deelgenomen moet worden, wordt de 'ring' betreden. En hier vindt het zwaardere werk plaats. Of nu voor Kendo (stokvechten), Kung Fu of Kyo-KusHin-Kai (vrije stijl Karate) gekozen is, er moet hard gevochten worden. Het is overigens aan te raden eerst flink te oefenen als beginneling. De tegenstanders in het pro en meester veld zijn te duchten!



ATARI ST

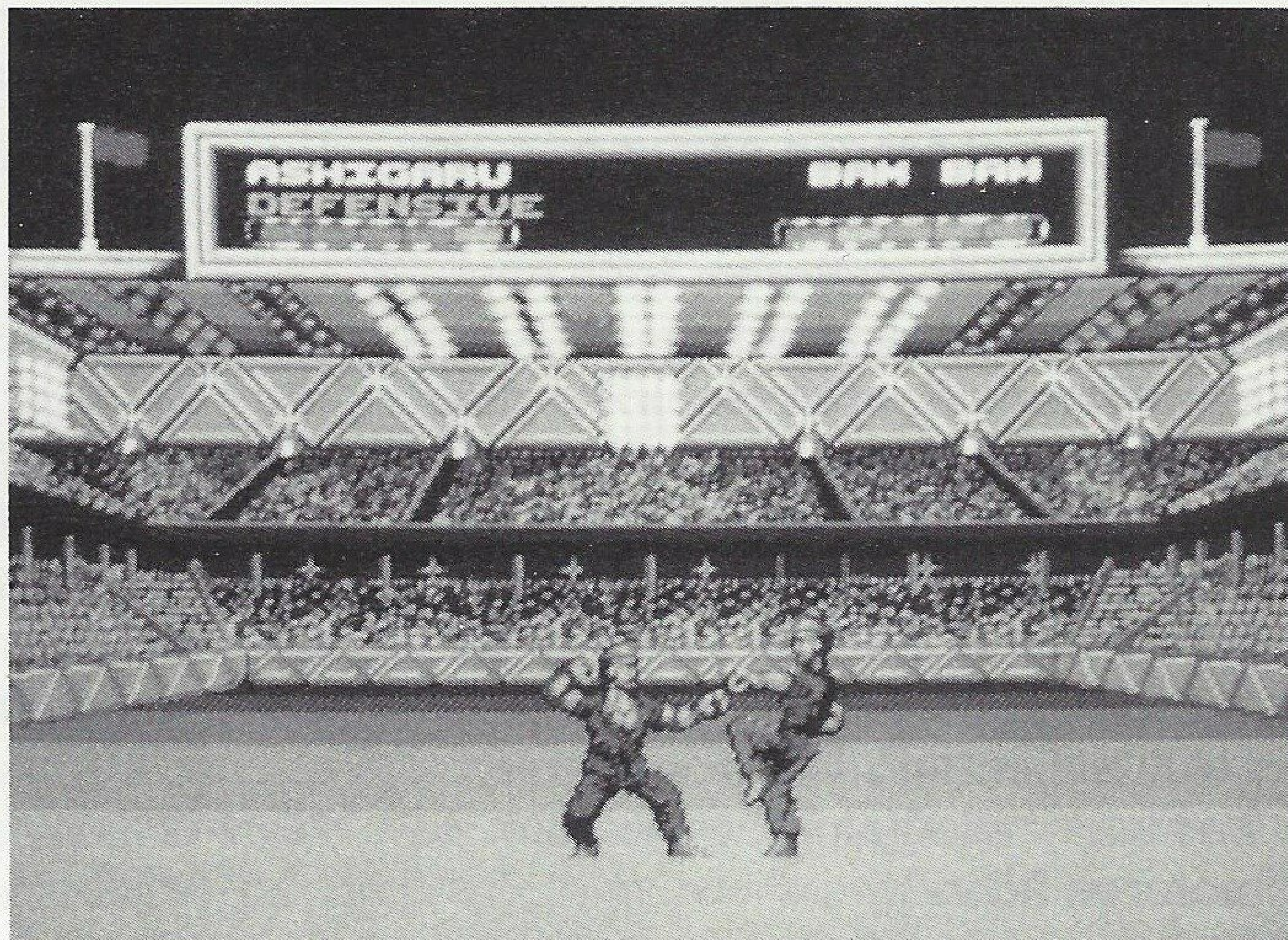
TOCH NIET!

'Oriental Games' lijkt op spellen als *'Budokan'* (Electronic Arts) of *'IK+'* (System 3). Wat 'Oriental Games' zo uniek maakt is de optie om zelf de joystick te programmeren. Het spel kent een aantal standaard instellingen welke door de speler gewijzigd kunnen worden. Zelfs kan een reeks acties op deze manier aan één joystick beweging gehangen worden. Volgens MicroStyle kunnen op deze manier meer dan één miljard joystick combinaties geprogrammeerd worden. Deze programmering kan ook op disk opgeslagen worden.

PRODUKT INFO

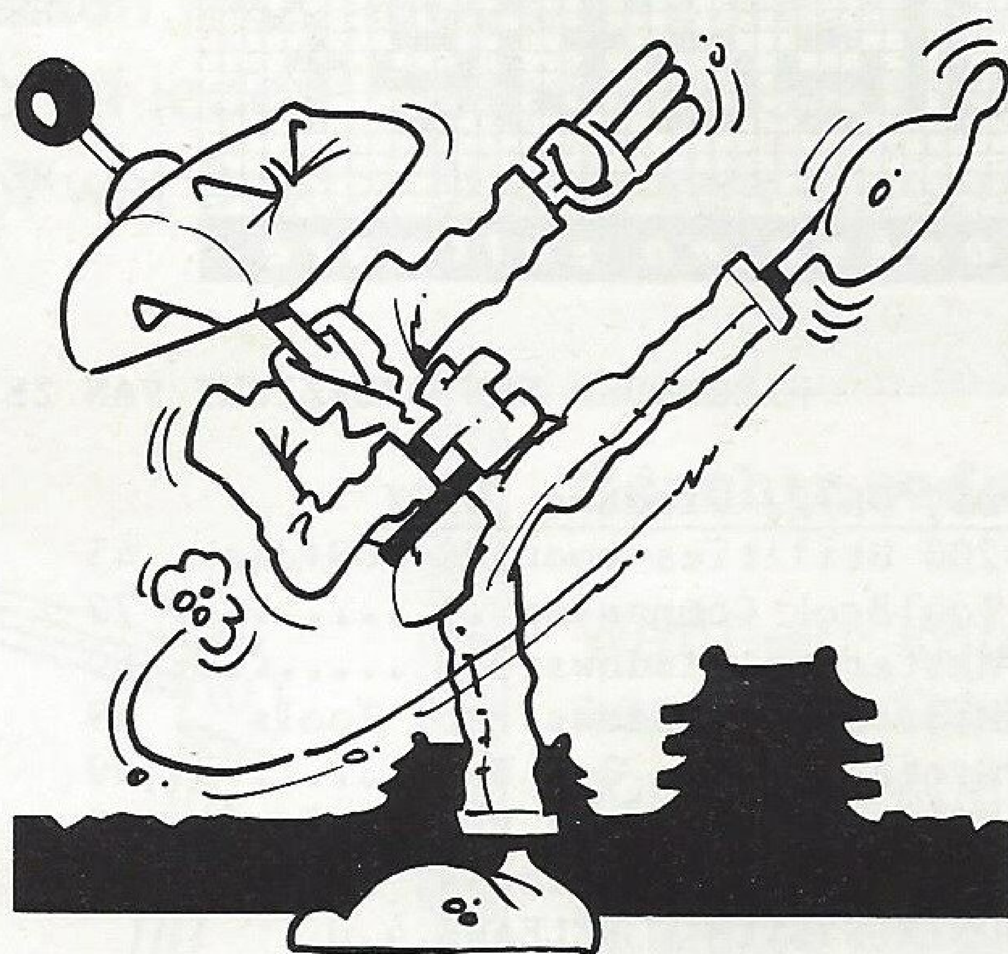
Fabrikant: MicroStyle
Importeur: HomeSoft
Leverbaar voor:
Atari St: ƒ 99,00

Eveneens leverbaar zijn de Amstrad (cass en disk) en Spectrum (cass en disk) versie doch deze worden niet door HomeSoft gedistribueerd. Aan de MS-DOS, Amiga en C64 versie wordt gewerkt.



ATARI ST

De 8-bit versies (Amstrad CPC en Spectrum, C64 nog niet leverbaar) van 'Oriental Games' wijken af qua opzet. Zo is het niet mogelijk de joystick te programmeren; het spel kent een aantal niet te wijzigen standaard instellingen. Ook afwijkend zijn de te beoefenen sporten. In plaats van drie sporten kennen de 8-bit versies VIER sporten: Kung Fu,Kyo-Kushin-Kai, Kendo en Sumo worstelen.



"Nee hè, niet alweer een Kung Fu spel", mompelde ik toen *'Oriental Games'* mij door de hoofdredacteur ter recensie werd overhandigd. De beste man bleef echter onwrikbaar als een Sumo-worstelaar volharden bij zijn standpunt (hij heeft hiervoor zijn postuur nu eenmaal mee). Onder het dreigement van ontslag op staande voet wanneer ik zou weigeren, toog ik met het spel huiswaarts.

Met tegenzin laadde ik het programma in de Atari ST.

Na korte tijd schalde een prima stukje muziek door de kamer. Niet dat ik daarvan erg onder de indruk raakte overigens. Het digitaliseren van geluid is per slot van rekening niet echt moeilijk. Even later was het spel geladen en bevond ik mij voor de deur van een sportschool. In deze school worden drie takken van vechtsport onderwezen, te weten: het bekende Kung Fu, Kendo (stokvechten) en Kyo-KusHin-Kai (een soort vrije stijl *Kung Fu). Kortom,* geen reden om enthousiast te raken over 'Oriental Games'. Al snel begreep ik echter toch met een bijzonder spel te maken te hebben. Om te beginnen kunnen maar liefst zestien personen deelnemen aan de com*petities in de ver*schillende disciplines. Het onderdeel waarop 'Oriental Games' zich echt onderscheidt van zijn voorgangers is de mogelijkheid om de joystick te programmeren. Voor alle zestien joystick posities (acht met en acht zonder de vuurknop in te drukken) kan een combinatie van vier achtereenvolgende bewegingen worden vastgelegd. Tijdens het inprogrammeren van deze acties kan men controleren of er een vloeiend geheel ontstaat. Elke speler kan vervolgens zijn eigen patronen samenstellen. De programmering van de joystick kan vervolgens op een aparte diskette worden opgeslagen voor later gebruik. Het is overigens niet noodzakelijk om de joystick commando's te programmeren. Men kan ook de standaard commando'sgebruiken, zodat de wedstrijden onmiddellijk kunnen aanvangen.
De karakters in het spel bewegen wat minder snel dan in *'IK+'*, maar de animatie verloopt bijzonder vloeiend en overtuigend.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik mijn oorspronkelijke houding ten opzichte van dit spel inmiddels heb moeten bijstellen. *'Oriental Games'* is een uitstekend spel dat een plaatsje in de verzameling dubbel en dwars waard is.

Edward Helven

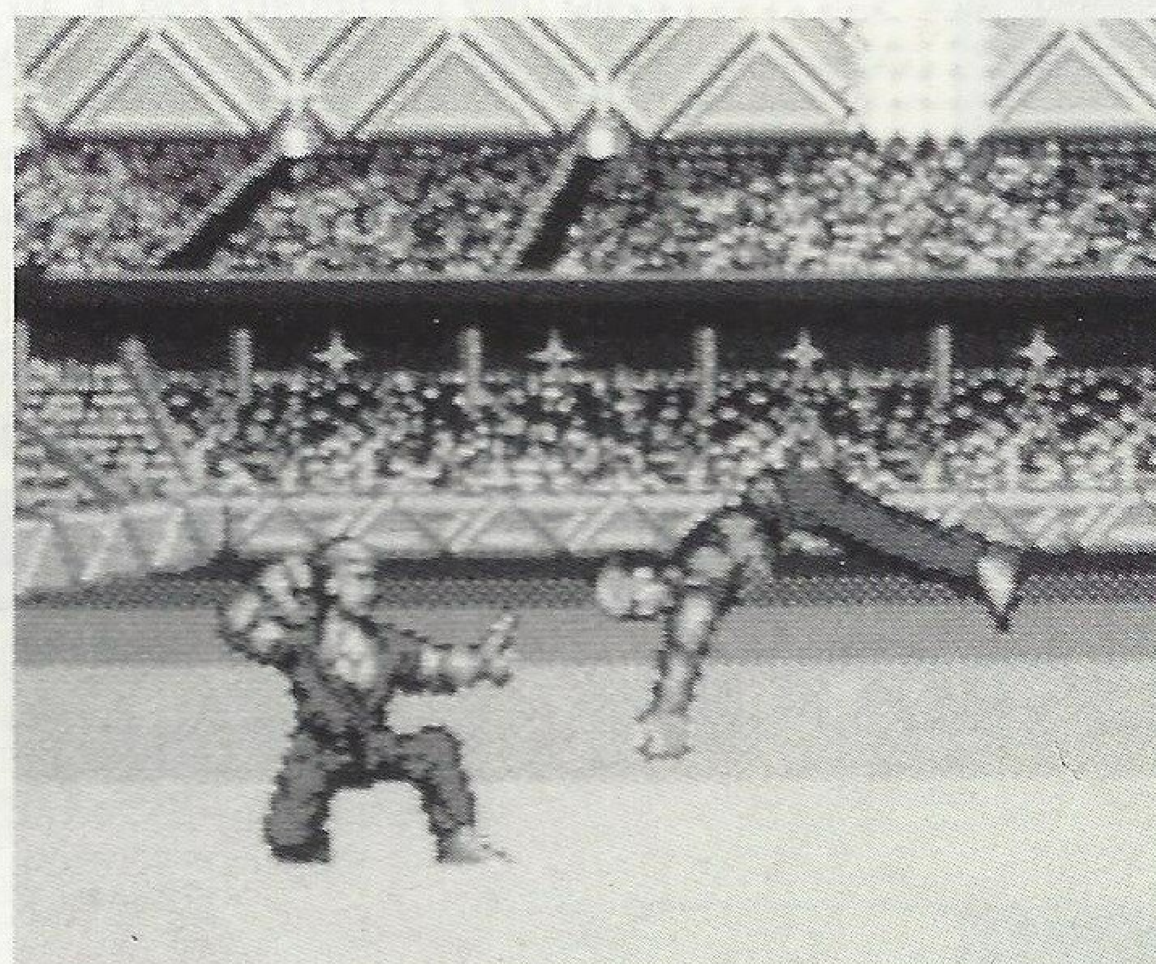
MAXIMAAL 16 SPELERS

Het zoveelste knokspel, was mijn idee terwijl mijn ST nijver aan het inladen sloeg. Eenmaal spelend bleek *'Oriental Games'* een waardige opvolger van *'IK+'*, de intussen algemeen als standaard aanvaarde klassieker, te zijn.
Vanaf het eerste moment is *'Oriental Games'* moeilijk. Zelfs op beginners niveau zijn de tegenstanders zeer bekwaam en menigmaal moest ik strompelend het strijdveld verlaten. De hogere niveaus zijn alleen speelbaar na heel veel oefenen op het beginners-niveau maar dan nog... Ondanks dat - en tegen beter weten in - blijf ik voorlopig nog wel even bezig met dit spel.
Het basis concept is uiteraard niet bepaald vernieuwend te noemen. *'Oriental Games'* stijgt echter boven de andere vechtsport simulaties uit door onder andere de gedetailleerde uitwerking. De bewegingen van de menigte op de tribunes en de flitslichten van de pers zijn net die kleine details die zo bijdragen aan de sfeer van het spel. Daarbij kent *'Oriental Games'* een aantal niet te versmaden en opzienbarende extra's: de recht-toe-recht-aan twee speler optie en het bekijken van wedstrijden van twee computer medespelers in een competitie. Dit alles gecombineerd met de mogelijkheid om complete reeksen sprongen, slagen en wat al niet meer voor te programmeren maakt *'Oriental Games'* uniek!

Voor mij is *'Oriental Games'*, zeker op de Atari ST de nieuwe standaard!

Helen Balens

ATARI ST



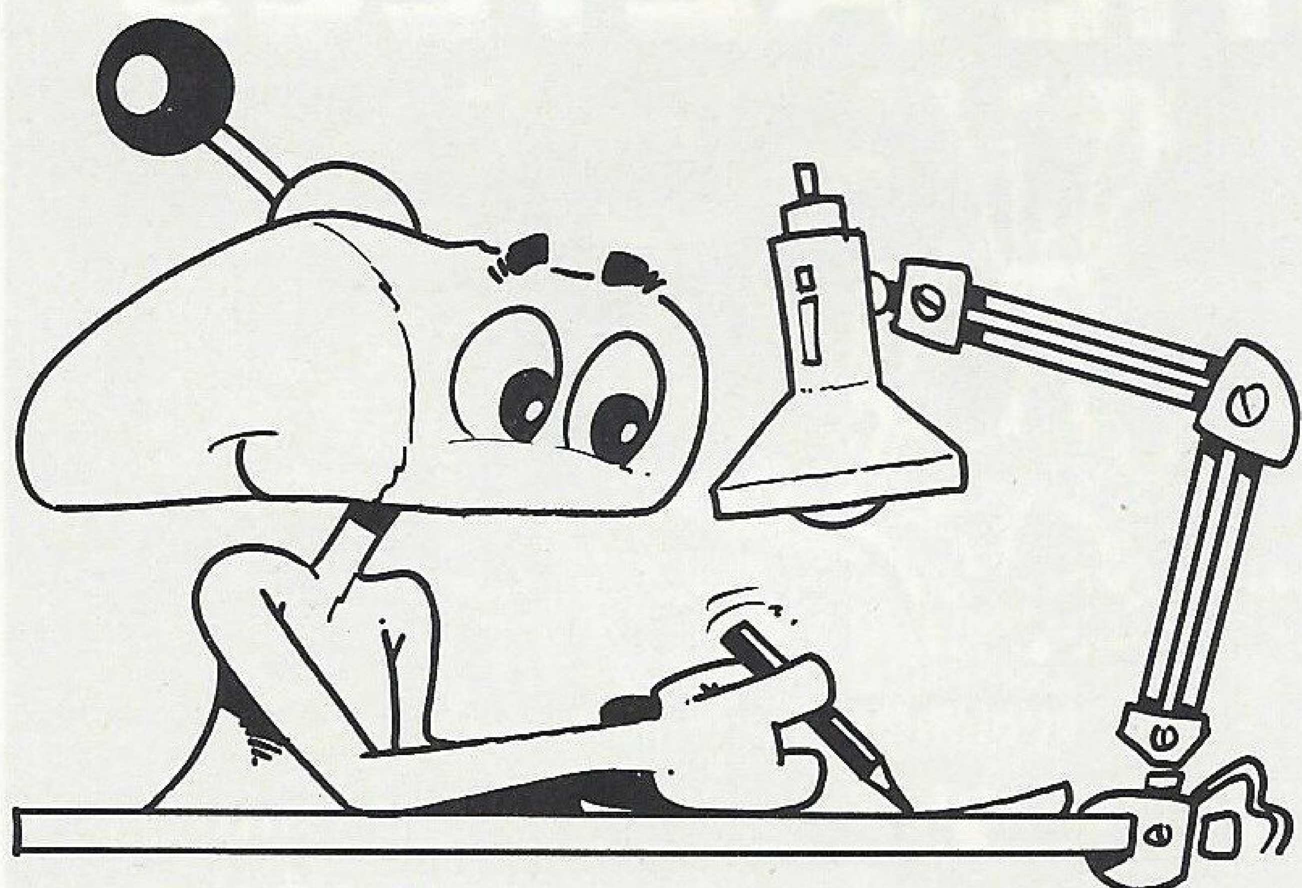
OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer, uw vragen en opmerkingen kwijt. Omdat u natuurlijk nog niet van ons bestaan wist, hebben we wat vragen uit onze omgeving in briefvorm gegoten. De beste brief iedere maand verrassen we met wat software, een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen.

Geachte redactie,

Wanneer komt er nu eindelijk eens een fatsoenlijk computerspellenblad in Nederland? Al die peperdure Engelse en Duitse bladen ben ik nu wel zat, bovendien is mijn Engels niet zo goed, dus meestal blijft het bij plaatjes kijken. Krijg ik nu een T-shirt als u mijn brief plaatst?

L. Taylor, Amsterdam



Neen, kinderen die vragen en zo; u mag blij zijn dat we u toestaan abonnee te worden. En of Hoog Spel fatsoenlijk is? Tsja....

Geachte redactie,

Waarom zijn zo weinig vrouwen actief met computers? Ook wij spelen graag spellen, maar op beurzen kom ik alleen maar mannen tegen. Ik krijg hier zowat een complex van. Kunt u mij helpen?

Trudi Franke, Den Haag

Wie denkt u dat we zijn? Lieve Lita? Maar u heeft gelijk, de mannelijke gene is dominant in computerland. In het colofon kunt u echter zien dat Hoog Spel afwijkt van het landelijk gemiddelde. Helaas is onze eindredacteur mannelijk, maar laten de vrouwelijke lezers zich hierdoor niet afschrikken. We zoeken nog vrouwelijke uitbreiding.

Geachte Hoog Spel redactie,

Naarstig speur ik naar het Infocom tekstavontuur *'Hitchhiker's Guide to the Galaxy'* voor mijn Atari ST. Is dit nog te koop?

C. Bohte, Lelystad

Beste C.,

Om te beginnen, graag een voornaam de volgende keer, dit klinkt zo zielig. Het slechte nieuws: Infocom is ter ziele is en de spellen zijn momenteel niet leverbaar. Het goede nieuws: Virgin Mastertronics heeft de rechten gekocht en zal de meeste titels tegen het eind van 1990 uitbrengen. Prijs in Nederland zal ƒ 39,95 zijn.

Geachte avonturenrubriek,

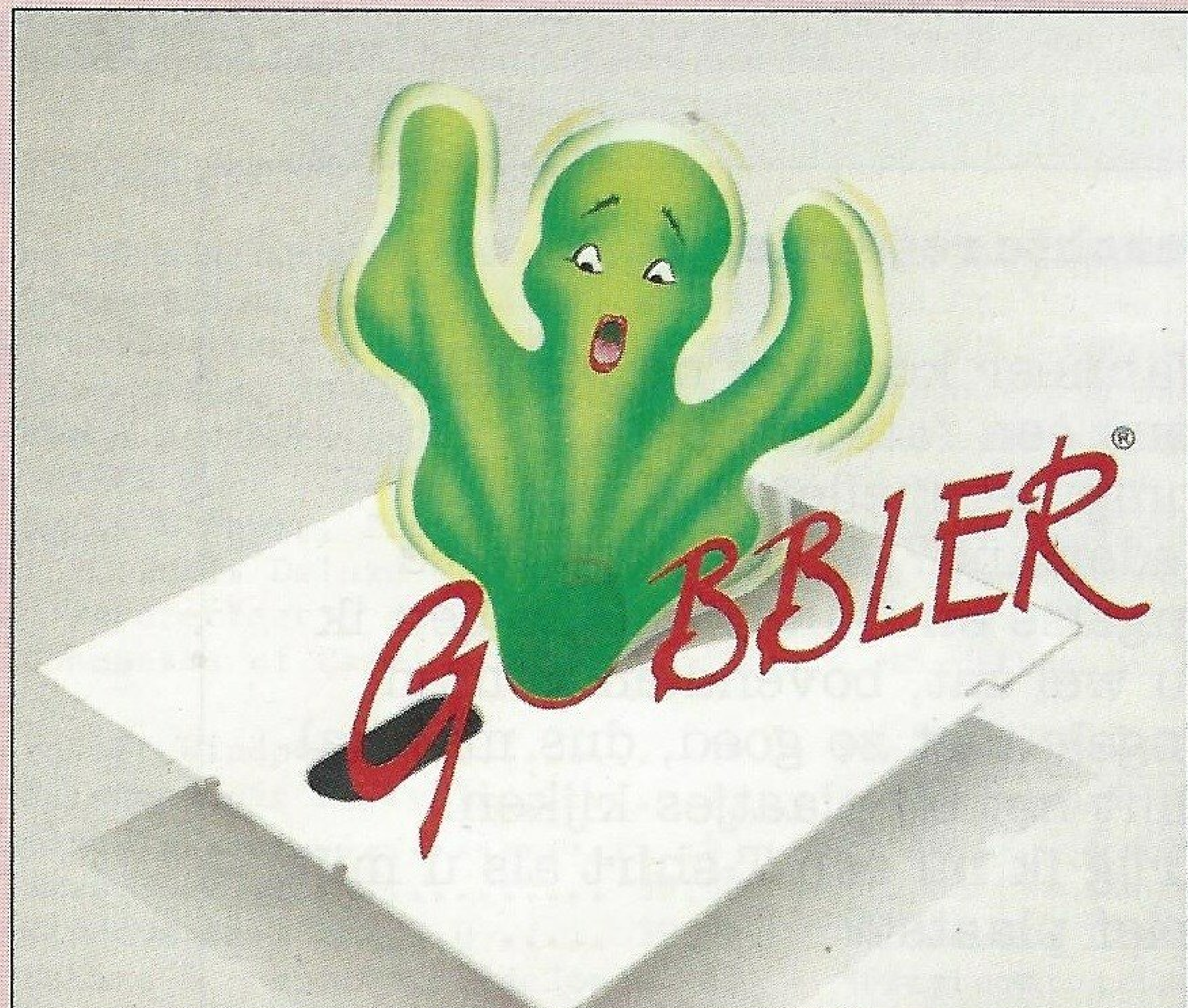
Muurvast zit ik in *'Dragon's Lair'* voor de Amiga. Fantastische graphics maar wat koop ik ervoor als ik niet langs de draak (disk 3) kan komen. Weet u raad?

John Haust, Amsterdam

Nog zo'n Lieve Lita fanaat. Als we een avonturenrubriek hadden...maar die hebben we nog niet. Geen van de redactieleden wilde dat kruis torsen. En Dhr. Haust is ook geen geschikte kandidaat want de draak kan onze hoofdredacteur zelfs verslaan. Iemand die de avonturenrubriek wil doen? SCHRIJF!!
Oja, J. Haust, probeer eens het volgende. DOE NIETS!! althans aan het begin van dit niveau. Met uw ervaring moet dat niet al te moeilijk zijn. Dirk loopt naar de tafel om een fles op te pakken. Nu pakt de draak hem en de scène verandert. Zodra dit gebeurt drukt u éénmaal de vuurknop in om de draak te onthoofden. Denkt u dat u dit lukt?

BRIEVEN AAN HOOGSPEL

GOBBLER



Ondanks een naam die anders doet vermoeden, is *'Gobbler'* geen spel waarin monstertjes moeten worden verzwolgen. Het leek ons desondanks toch nuttig dit programma even onder de aandacht te brengen. *'Gobbler'* speurt naar virusinfecties op uw schijf en vernietigt deze. Het programma kan u van meer dan 35 verschillende virussen "genezen". De speurtocht hoeft hierbij niet beperkt te worden tot .COM en .EXE bestanden. Alle bestanden op de schijf kunnen aan een onderzoek worden onderworpen. "Verdachte" bestanden worden gesignaleerd maar in eerste instantie ongemoeid gelaten. Bij installatie wordt een identificatie op de programmadiskette geschreven, zodat *'Gobbler'* slechts op één computer kan worden geïnstalleerd. Dit zou betekenen dat men bij de aanschaf van een andere computer ook gedwongen zou zijn een nieuwe *'Gobbler'* aan te schaffen. De fabrikant heeft ons echter verzekerd dat dit niet nodig is. Na het terugsturen van de originele diskette krijgt men namelijk gratis een nieuw exemplaar.

Comrac
MS-DOS (DOS versie 2.0 t/m 4.01)

THE GOLD OF THE AZTECS



Ex-Psygnosis ontwerper Dave Lawson heeft met *'Gold of the Aztecs'* het nieuwe Kinetica ontwikkelsysteem tot het uiterste beproefd: 26 Megabytes graphics op slechts twee 3.5" disks (Amiga). Meer dan 80 schermen moet Brett Jones

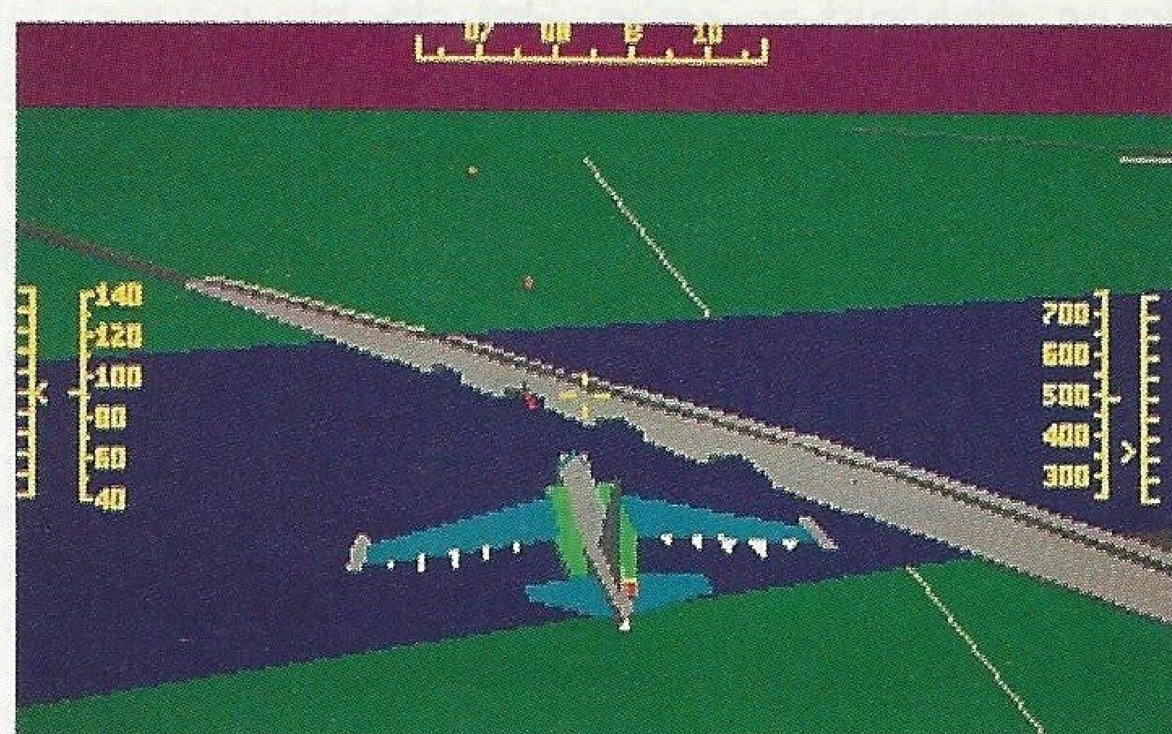


doorworstelen op zoek naar het goud der Aztecen. Pols-brekende joystick acrobatiek is onvermijdelijk om de pigmeeen, olifanten en krokodillen van je af te houden. Bovendien moeten in dit arcade avontuur talloze hersenkrakende puzzels opgelost worden.

US Gold/Kinetica

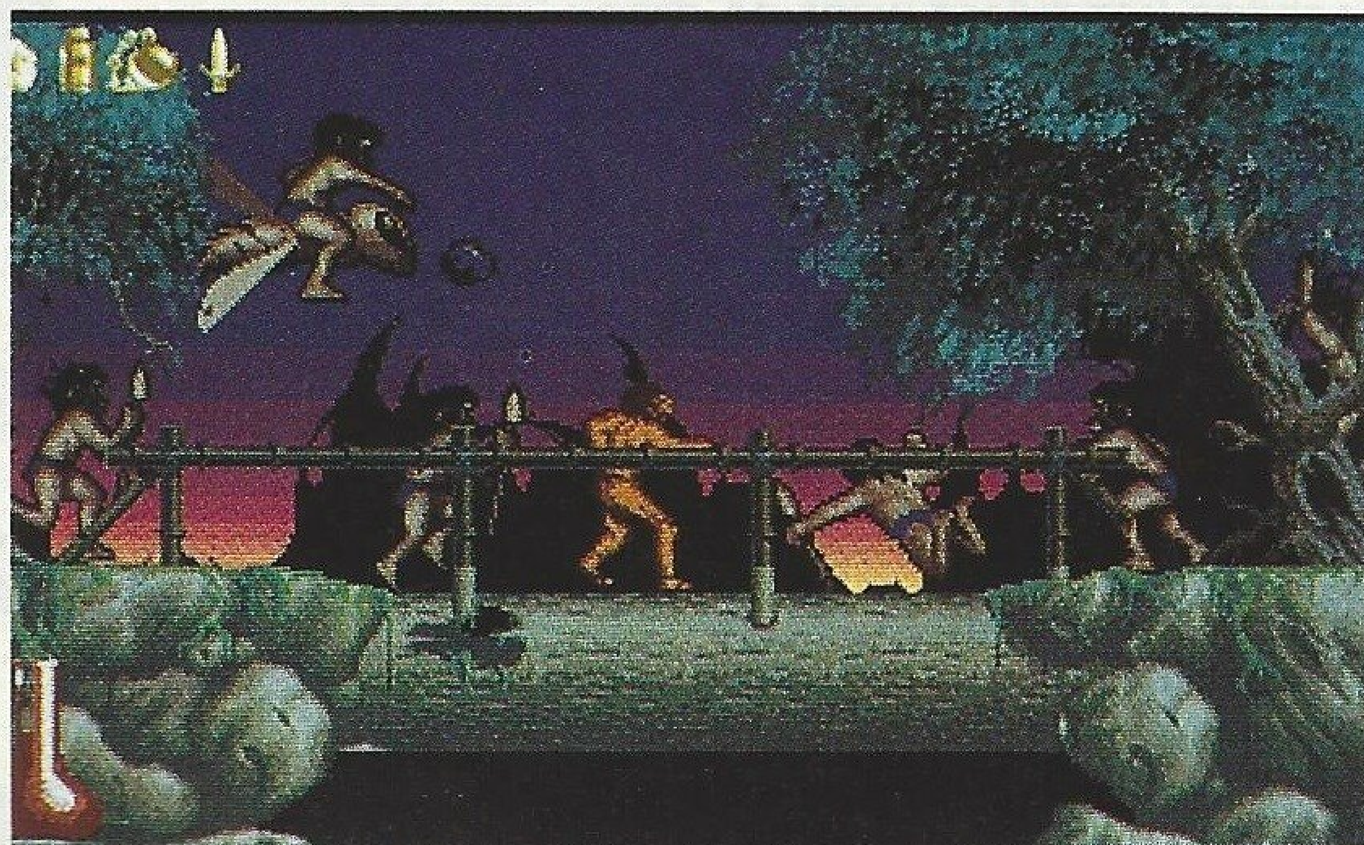
STORMOVIK

Bekijk het eens van de andere kant: als piloot van de Sukhoi SU-25 Stormovik, de beste jet die de U.S.S.R. heeft voor aanvallen op het land. Naarmate een piloot gepromoveerd wordt, krijgt hij betere wapens toegewezen terwijl de opdrachten steeds gevaarlijker worden. Uiteindelijk moeten terroristen verslagen en het leven van de Soviet president gered worden.
Tijdens het spel zult u ontdekken dat aan beide zijden verraders volop aanwezig zijn. Ook de wapenindustrie laat zich niet onbetuigd, vrede betekent immers minder omzet!
Hooggeplaatste personen blijken achter terroristen aanvallen te zitten, om zodoende bijvoorbeeld de eenwording van Duitsland te verhinderen. Het Hoge Soviet Commando heeft uw hulp nodig de vrede te bewaren.



Electronic Arts
MS-DOS

SHADOW OF THE BEAST 2



'Shadow of the Beast 1' werd gekenmerkt door grandioze graphics, nog mooier geluid en totaal geen inhoud. Lopen, springen en niets te doen! Met 'Shadow of the Beast 2' belooft Psygnosis beterschap.
We wachten af.

Psygnosis

GREMLINS 2



De film heeft een ieder nu wel gezien. Dan kan nu achter de computer geschoven worden. Elite laat nog weinig los over het spel, maar het schijnt een arcade adventure te worden waar zelfs de Rambo en Sinatra Mogwai volop aanwezig zijn. En aan de wateroverlast zal ook wat gedaan moeten worden.

Elite Systems
Amiga, Atari ST, MS-DOS
C64: maart 1991



Warner Bros Inc.



Warner Bros Inc.

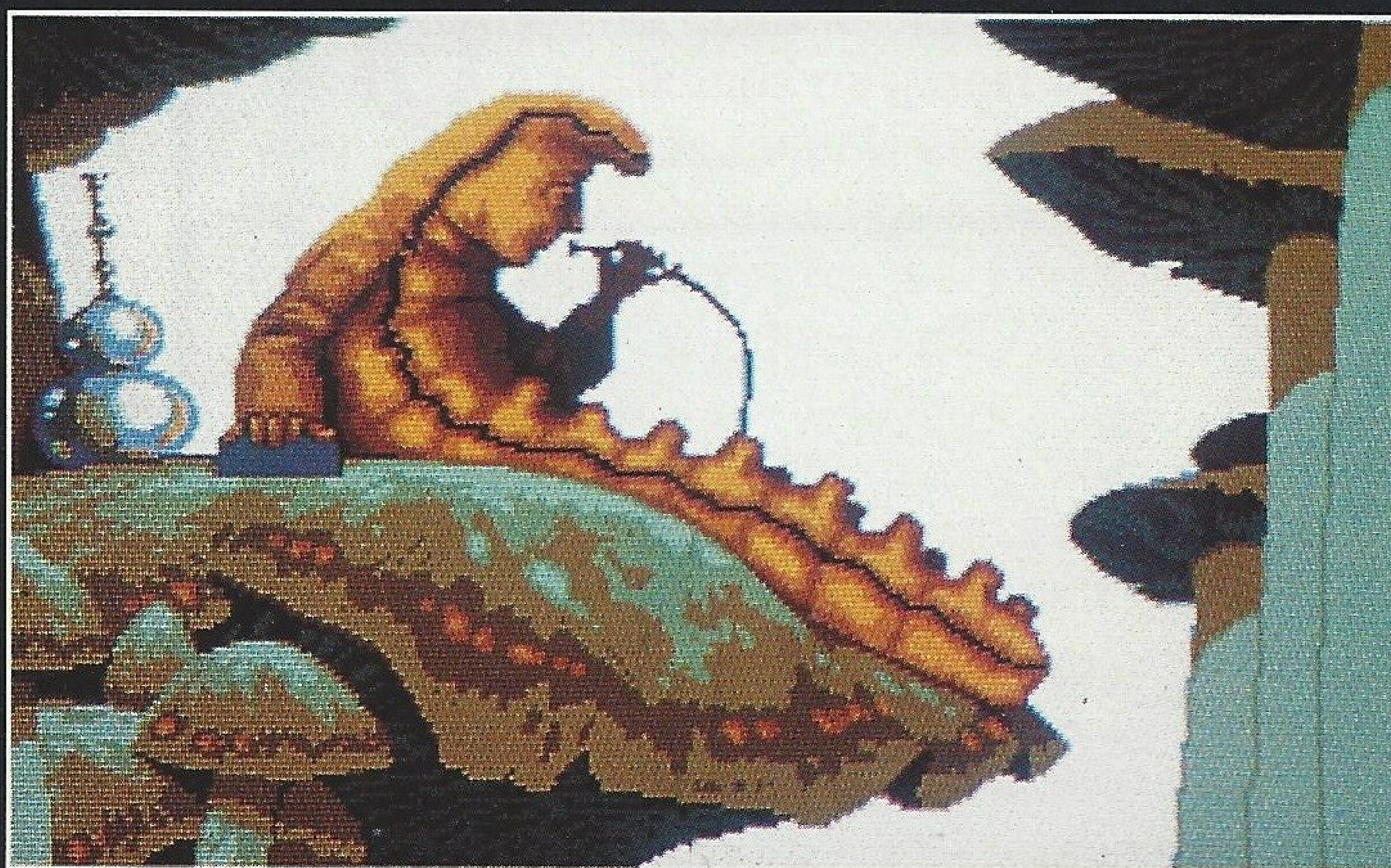


WONDERLAND

Er was eens een avonturenspel dat *'The Pawn'* heette. Bij het verschijnen duikelden bij menig ST en Amiga bezitter de oogbollen uit de kassen: Moooooiiiii! Niet alleen zag *'The Pawn'* - en later *'Guild of Thieves'* - er prachtig uit, ook de parser (dat gedeelte van het programma dat de ingetikte commando's vertaalt) was intelligenter dan in welk avontuur ook. Menig nieuw avonturier stond op vanwege *'The Pawn'*. En "Magnetic Scrolls" was het verantwoordelijke softwarehuis.

Met *'Wonderland'* zou een dergelijke revelatie weer plaats kunnen vinden. Het thema behoeft geen uitleg, de avonturen van Alice in Wonderland van Lewis Caroll zijn bekend. Hoewel *'Wonderland'* bijna geen tekst uit het boek gebruikt, verschijnen alle personages in de oorspronkelijke omgeving. De 'Mad Hatter' en 'March Hare' zitten nog steeds thee te drinken en de relmuis op stang te jagen.

In *'Wonderland'* neemt u de rol van Alice aan. Het doel? Haar droom dromen, ieder hoekje van Wonderland verkennen, de bewoners ontmoeten en onderweg puzzels oplossen. De speelkaart, verborgen in de theepot naast de relmuis; kan Alice klein genoeg worden om in de pot te komen? Ziet u kans de rozen samen met de tuinman te verven voordat de Koningin komt? Het is niet mogelijk te sterven of gewond te raken, in het ergste geval wordt Alice wakker op de oever van de snelle vliet. Meer dan honderd lokaties waaronder het paleis van de Hartenkoningin, het huis van de Gravin, het croquet veld en een kamer met dansende stoelen. Gesloten deuren, verborgen sleutels, vergiften en paddestoelen waarmee Alice kan groeien of krimpen, een kok, een miniatuur tunnel.... Wonderland biedt genoeg om de speler honderden uren bezig te houden.



'Wonderland' maakt gebruik van "Magnetic Windows", een revolutionair multi-window, muis-bestuurd systeem dat het mogelijk maakt zelf alle windows aan te passen en willekeurig op het scherm te plaatsen. 'Wonderland' heeft grandioze graphics en er wordt gewerkt aan wonderschoon geluid, dit laatste de reden dat het spel nog steeds niet uit is.

MagneticScrolls/Virgin

Spionage, misleiding, list en bedrog.

OPERATION STEALTH

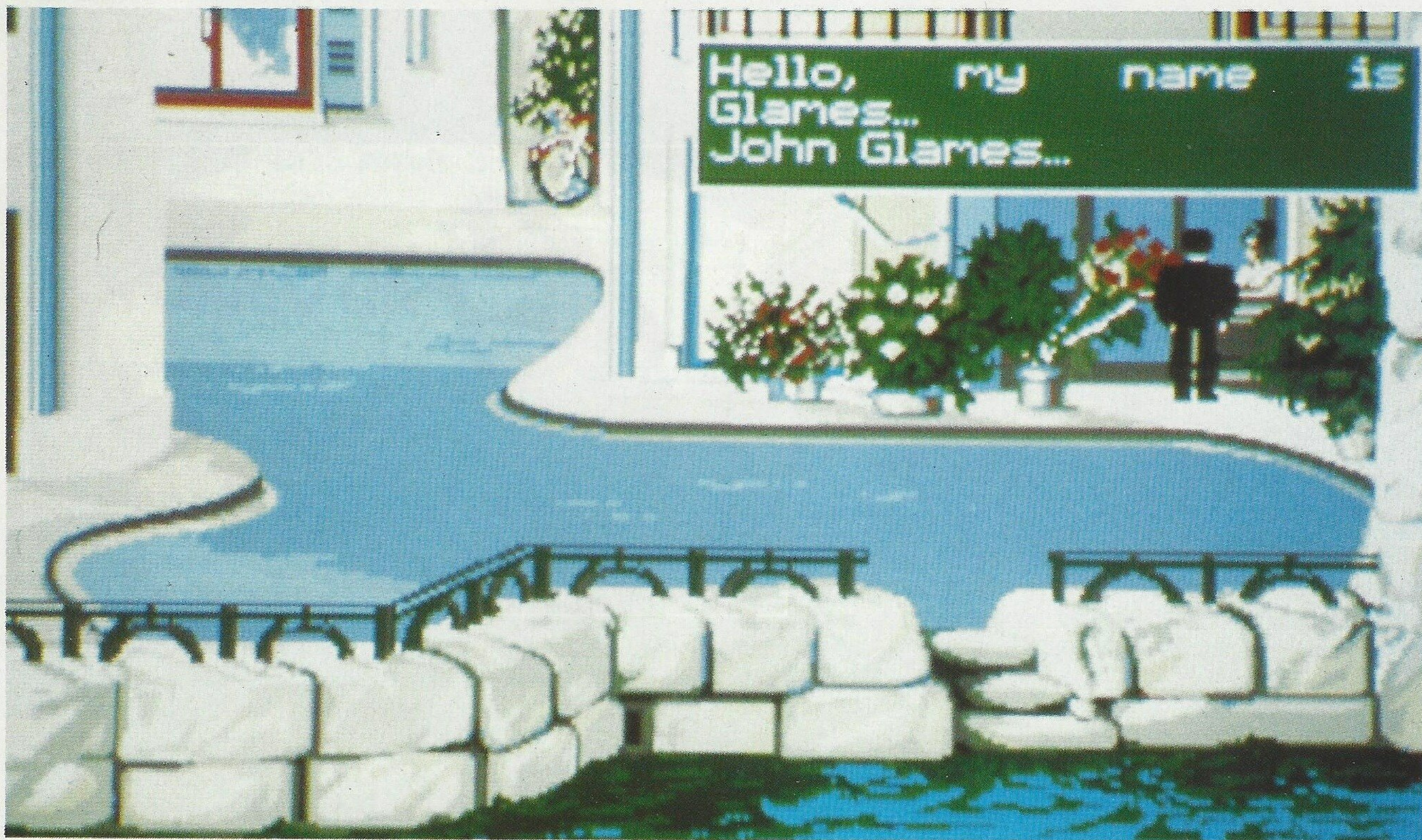
Net terug van een welverdiende vakantie in Lausanne meldt John Glames, een geheim agent à la James Bond zich bij zijn chef, het hoofd van de C.I.A. Deze vertelt hem verontrustend nieuws. Een ultra-geheime 'Stealth fighter' is spoorloos verdwenen. Uit alles blijkt dat de Russen deze keer niet verantwoordelijk zijn, maar dat het Zuid-Amerikaanse staatje Santa Paragua de hoofdrol speelt. Een geheim agent is al ter plaatse, maar zijn speurtocht heeft nog niets opgeleverd.

PLEZIERTOCHTJE?

Vandaar dat John Glames tot taak krijgt het onderzoek over te nemen. Slechts gewapend met een diplomatenkoffertje wordt de top-agent uitgezonden. Echter, in dat koffertje bevinden zich - in de beste James Bond traditie - enige geavanceerde snufjes.
Na een korte vliegreis landt het toestel in Manigua, de hoofdstad van Santa Paragua, waar de avonturen beginnen. Het eerste probleem dient zich meteen aan. Zoals John al snel merkt zijn Amerikanen zeer geliefd in Santa Paragua - voor het losgeld dat ze opbrengen! Er moet dus een list worden verzonnen om de douanier te passeren. Na het nemen van deze horde, voert de tocht hem ondermeer langs exotische stranden en rustieke dorpspleintjes. Ondanks de onverstoorbaar schijnende zon is niet alles rozegeur en maneschijn. John zal zich uit heel wat netelige situaties moeten zien te redden, waarbij op sommige momenten ook daadwerkelijke actie ondernomen moet worden. Daarbij komt nog dat de KGB nu ook interesse begint te krijgen en Glames zal proberen te verhoren.

'Operation Stealth' is, net als zijn voorganger *'Future Wars'*, gebaseerd op het door Delphine Software ontwikkelde 'Cinématique' systeem. Hierbij is het spel volledig muis-bestuurd en hoeft de speler geen commando's in te tikken. Het zoeken naar de juiste Engelse bewoordingen behoort hiermee eveneens tot het verleden.

Ten opzichte van *'Future Wars'* werden gelukkig wat verbeteringen aangebracht. Zo worden kleine voorwerpen nu in een apart kader getoond, zodat ze makkelijker zijn op te rapen. Ook hoeft de spion niet meer vlak naast het voorwerp te staan dat hij wil onderzoeken. De laatste verbetering houdt in dat een voorwerp dat men bij zich heeft, gebruikt kan worden in combinatie met een ander meegedragen voorwerp.



DE C.I.A. WORDT BIJGESTAAN DOOR GUERILLA'S

DE NAAM IS GLAMES. JOHN GLAMES

Het eerste dat na het laden van het spel opvalt is de perfecte muziek die de Amiga versie ten gehore brengt. Ook de graphics in het spel zijn uitermate goed en de animatie verloopt snel en soepel. Vergeleken met Sierra spellen valt op dat alles een stuk sneller over het beeldscherm beweegt. De hele sfeer die *'Operation Stealth'* uitademt is zeer overtuigend.
Reeds na korte tijd was ik dan ook volledig in de ban van het spel.
Na een redelijk stuk gevorderd te zijn stuitte ik op een - althans in mijn ogen - storend voorval dat mijn aanvankelijke enthousiasme wat deed bekoelen. Op sommige momenten in *'Operation Stealth'* moet een arcade actie sub-spel gespeeld worden om verder te kunnen. De eerste keer - onder water zwemmen en de oppervlakte bereiken voordat men verdrinkt - zijn er geen problemen. Veel frustrerender werd het toen ik eenmaal het presidentieel paleis was binnengedrongen. Hier komt men namelijk in een, in vogelvlucht getoond, doolhof terecht waarin men acht bewakers moet zien te ontlopen. Na de sleutel gehaald en de uitgang bereikt te hebben, kwam ik in een nog moeilijker doolhof terecht. Purist als ik ben, vergalde dit mijn plezier in het spel aanzienlijk. Ik heb namelijk absoluut geen zin om tijdens het spelen van een avonturenspel te worden gedwongen tot een spelletje 'Pac Man'.

P.S. De eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik een paar dagen later toch weer aan het spel begonnen ben. De storende doolhoven - vier in totaal, zo bleek - heb ik gelukkig achter me gelaten en ik sta nu in de bibliotheek. Ik ben dus weer vol goede moed aan de slag gegaan. Wist ik maar waar dat vreemde beeldje voor dient. Hoewel, het terugvinden van de door de bewakers ontvoerde Miss Manigua staat ook hoog op mijn prioriteitenlijst!

Karin de Graaff

PRODUKT INFO

Fabrikant: Delphine Software
Importeur: Homesoft
Prijs:Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
IBM ƒ 109,00
Ondersteunde videokaarten CGA, EGA, VGA
Ondersteunde muziekkaarten: Roland, AdLib

Sinds *'Bio Challenge'* voor de Amiga behoort Delphine Software tot mijn meest favoriete softwarehuizen. De muziek en geluidseffecten uit dat spel bliezen me uit mijn stoel. Aan alles was te merken dat deze jongens muzikanten waren die de Amiga ontdekt hadden. Ook de latere spellen, zoals *'Future Wars'* en *'Castle Warrior'* werden door een grandioze "soundtrack" begeleid. Overigens is er van de muziek uit *'Future Wars'* ook een compact disc leverbaar in Frankrijk.

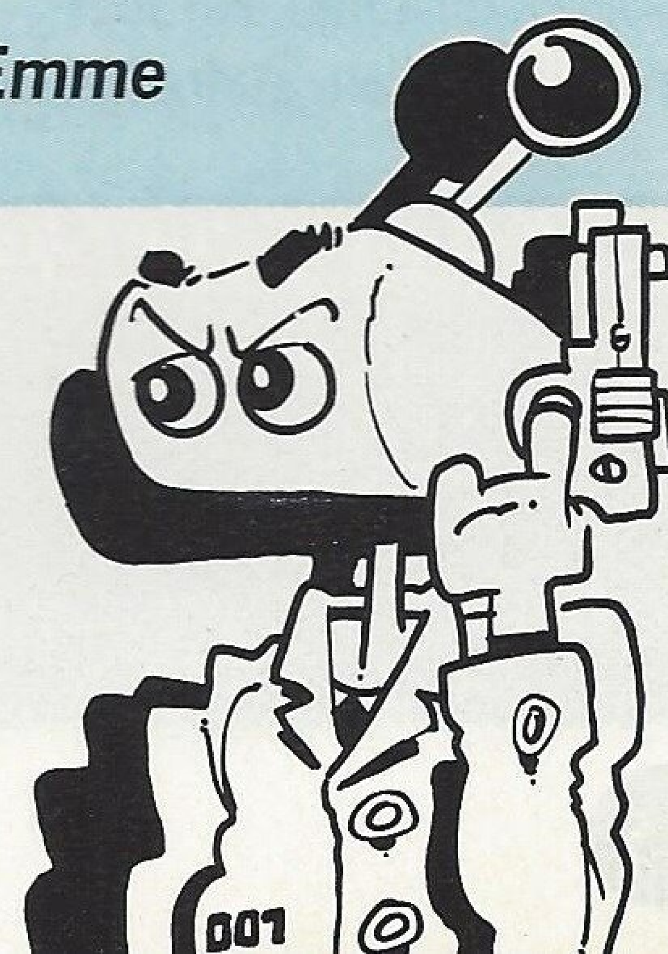
Ondertussen heb ik al heel wat avonturen achter de rug. Zo ben ik al door de KGB gevangen genomen, heb een flink eind onder water moeten zwemmen en heb mijn contactpersoon overhoop zien schieten. Dat dacht ik; later bleek dat een complot van de KGB te zijn. De echte contactpersoon zat gevangen.



Het spel is redelijk moeilijk en het wordt niet gemakkelijker door het feit dat sommige gebeurtenissen per spel kunnen verschillen. Zo moet men bij de douane een paspoort laten zien. Een Amerikaans paspoort staat garant voor gijzeling. Dus moet u een vals paspoort aanmaken - die spullen zitten in het koffertje. Echter, de ene keer arresteert de douanier u met een Engels paspoort, de volgende keer laat hij u doorlopen.

Perfect spel, zelfs de flauwe humor past uitstekend in de sfeer.
'Operation Stealth' is een uitstekend uitgewerkt avontuur, waaraan de arcade actie onderdelen geen afbreuk doen. Alhoewel ik me voor kan stellen dat echte puristen hier wat moeite mee zullen hebben. De situatie opslaan na het actie gedeelte is aan te raden.

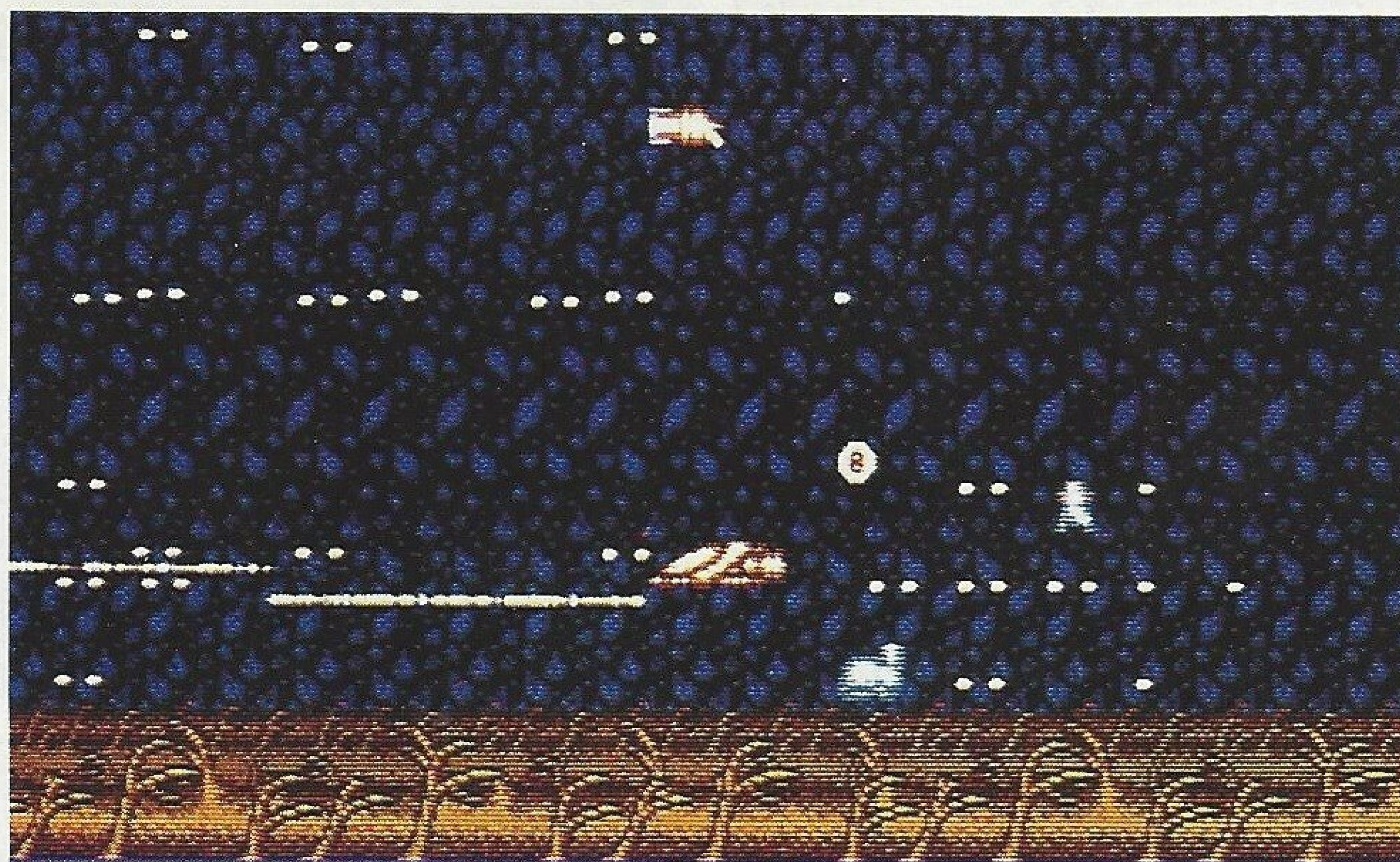
Harry D'Emme



ANARCHY

Goed voorbeeld doet goed volgen

Eén van de spellen die bij veel oudgedienden een onuitwisbare indruk heeft achtergelaten, is het spel *'Defender'*. Hierin moest de mensheid worden gered van een vijandige buitenaardse beschaving. De spannende tijden van weleer herleven in *'Anarchy'*.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Psyclapse
Importeur: onbekend
Prijs:Amiga ƒ
Atari ST ƒ

EENVOUD STAAT VOOROP

Het gegeven van *'Anarchy'* is uiterst simpel. Hoewel het achterliggende verhaal iets afwijkt van dat van *'Defender'*, is het principe van het spel ongewijzigd gebleven. Vijandige wezens hebben het op de bewoners van de Aarde gemunt. De buitenaardsen bestoken de Aarde met biologische wapens. Een ruimteschip dat het tegengif naar de Aarde moest brengen is boven een andere planeet onderschept en neergehaald. De vaten met het levensreddende serum liggen verspreid op de planeet. U moet deze vaten beschermen totdat een nieuw transportschip verschijnt om de chemicaliën te vervoeren.

DE 'SMARTBOMB' IS TERUG

De lucht ziet zwart van ruimtevaartuigen in allerhande uitvoeringen. Hen staat slechts één doel voor ogen, namelijk verhinderen dat de vaten worden gered. De ruimteschepen dalen hiertoe langzaam af naar de oppervlakte van de planeet en proberen de vaten één voor één op te pikken. Zodra het ruimteschip een vat naar de bovenzijde van het beeldscherm heeft gebracht, verandert de inhoud in één of twee wezens die zich in de strijd mengen.
Het is natuurlijk aan te bevelen om dit tegen elke prijs te voorkomen. Hiertoe beschikt de speler over een eigen ruimteschip. Aanvankelijk is dit uitgerust met niet meer dan een simpele laser. Gaandeweg kan men de krachtiger wapens verzamelen die door de neergeschoten vijandelijke toestellen worden achtergelaten. Uiteraard ontbreekt de klassieke 'smartbomb' niet in dit rijtje. Het activeren van dit machtige wapen heeft tot gevolg dat alle zichtbare vijanden in één enorme klap worden weggevaagd.





Dat spellen niet ingewikkeld hoeven te zijn om te boeien, blijft één van onze geliefkoosde stokpaardjes. Zolang een spel maar met zorg is geprogrammeerd kan het - hoe simpel het ook is - de speler urenlang boeien. Een goed voorbeeld van deze stelling is *'Anarchy'*, hetgeen in wezen niets anders is dan een nieuwe versie van het - al zo'n tien jaar oude! - spel *'Defender'*. De basis van het spel is ongewijzigd gebleven, zij het dat een paar details kleine aanpassingen hebben ondergaan. Zo is het nu mogelijk om wapens met meer vernietigende kracht te verzamelen. Een andere wijziging betreft het verschijnsel "hyperspace". Was dit in *'Defender'* nog een plaats om even op adem te komen, in *'Anarchy'* zijn de kansen om deze fase te overleven erg klein. Wat wel is gebleven is het radarschermpje, waarop de positie van de vijandelijke ruimteschepen wordt getoond. Hierdoor kan men zien op welke plek dringend assistentie geboden is.

Ondanks het feit dat het schietelement in *'Anarchy'* onbetwistbaar de boventoon voert, is het geen goed idee om zonder na te denken alles dat voor de loop komt onder vuur te nemen. De vaten met chemicaliën zijn niet bestand tegen uw afweergeschut.
Als de vijand een vat heeft opgeraapt moet deze worden gedood, waarna het vat weer omlaag valt. U dient het te onderscheppen en voorzichtig terug te zetten aangezien het niet sterk genoeg is een harde smak te doorstaan.

Het aantal vijanden - soms wel tot 80 aan toe - en de snelheid waarmee alles over het beeldscherm beweegt, zijn op zijn minst gezegd opmerkelijk. *'Anarchy'* is een spel dat in geen enkele collectie van de ware schietspel verslaafde zou mogen ontbreken.

Frans van Lunteren



AMIGA

NUCLEAR WAR

De eerste dag van een nieuwe baan en het gaat meteen al verkeerd. Als president van een grote kernmacht moet men proberen om de andere politieke leiders in een wedloop om de wereldheerschappij af te troeven.

'*Nuclear War*' wordt omschreven als een "humoristisch-strategisch spel over nucleaire oorlogsvoering". Op de smaakvolle verpakking treffen we een zonnebadende dame aan, tegen de achtergrond van een paddestoelwolk. De banden van de naast haar geparkeerde auto zijn gesmolten, maar gelukkig heeft ze voorzorgsmaatregelen getroffen en zonnebrandolie met beschermingsfactor 2000 meegenomen.

Grafisch gezien valt er op '*Nuclear War*' weinig aan te merken. De plaatjes voldoen aan hun functie en ademen een cartoon-achtige atmosfeer. Het spel zelf geeft wat meer aanleiding tot kritiek. Om te beginnen is het strategische element ver te zoeken. Hiervoor heeft de speler gewoon te weinig verschillende acties ter beschikking. Bovendien - en dat is een kwestie van smaak - stuiten de gebezigde grappen mij vaak nogal tegen de borst.

Zo deed zich in mijn land een ongeluk voor in een kerncentrale. Het beeldscherm toonde daarop de mededeling dat ik een Chernobyl pretpark had geopend. Tja....

Zelfs wanneer de puberale humor van de makers (de naamgrappen verraden al veel van de infantiele Amerikaanse humor waarvan dit spel bol staat) buiten beschouwing wordt gelaten, blijft '*Nuclear War*' een uitermate mager spel.

Ik sta dan ook beslist niet te trappelen om het voorrecht te genieten '*Nuclear War*' in de toekomst op andere computers te mogen testen.

Karin de Graaff

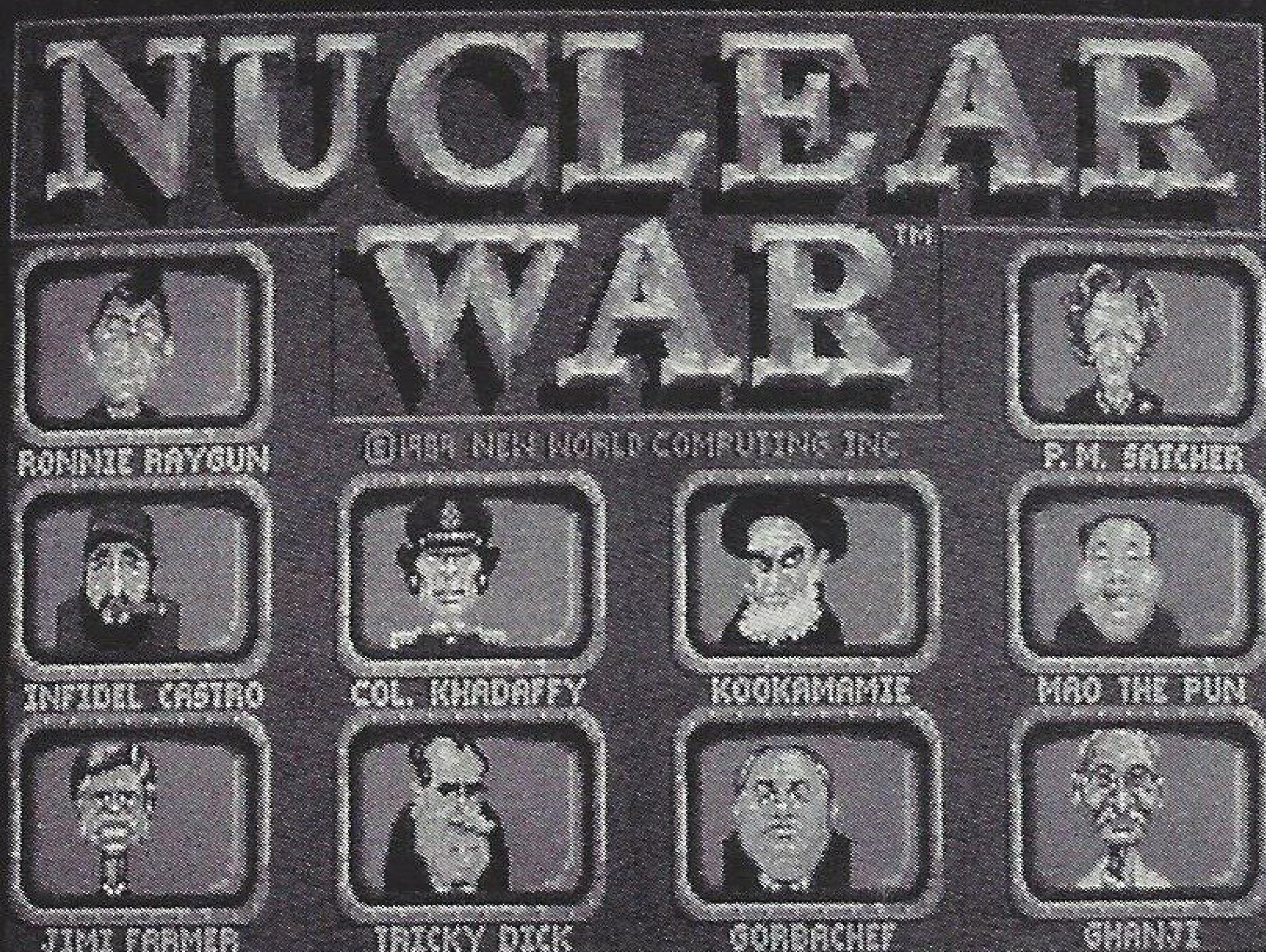
De strijd speelt zich af tegen vier andere machtswellustelingen; de één nog onvoorspelbaarder dan de ander. Uiteindelijk kan er - als het meezit tenminste - slechts één winnaar zijn in deze oorlog. Na de inleidende beelden kan de krachtmeting aanvangen. Aan het begin van het spel selecteert men vier tegenstanders uit een rijtje van 10 kandidaten. Hierbij kan worden gekozen uit personen als Infidel Kastro, Ronnie Raygun, Prime Minister Satcher en Ayatollah Kookamamie.
Als de tegenstanders zijn gekozen begint de krachtmeting. Vanaf de zogeheten "diplomatieke terminal" bepaalt men de politieke houding ten opzichte van de andere deelnemers. Deze houding kan liggen tussen uiterst vriendschappelijk en zeer vijandig. Ook kan hier worden bekeken hoeveel inwoners de verschillende steden tellen, variërend van 1 miljoen tot meer dan 30 miljoen mensen.
Vervolgens kiest men een bepaalde actie voor deze spelronde. De mogelijkheden zijn: propaganda voeren, bouwen van kernwapens, startklaar maken van bommenwerpers of kruisraketten, het onder vuur nemen van een stad en het ontwikkelen van de verdediging.

GEVOLGEN

Als dit gebeurd is, komt de gehele wereld in beeld en worden alle acties van de leiders getoond, compleet met hun uitwerking.

Van tijd tot tijd wordt deze actie onderbroken door een andere ramp, zoals een aardbeving of een ongeluk in een kerncentrale. Zodra een stad - ongeacht de oorzaak - ontvolkt is, verandert deze in een krater. Hierdoor heeft een land minder bevolking en grondstoffen beschikbaar voor het bouwen van wapens en verdedigingsmiddelen.
De vernietigde stad kan niet opnieuw worden opgebouwd. De acties van de verschillende landen hebben een direct effect op de onderlinge verstandhouding tussen de wereldleiders. Ook zal de speler rekening moeten houden met de karakters van de tegenstanders. Een pacifist als Ghanji zal niet zo gecharmeerd zijn van intimidaties. Daarentegen zal een aanval op zijn land waarschijnlijk de steun van een andere oorlogszuchtige leider opleveren.

PROPAGANDA VOEREN KAN ZICH OOK TEGEN U KEREN



AMIGA

PRODUKT INFO

Fabrikant: New World Computing
Importeur: Homesoft (Amiga)
Computer Collectief (MS-DOS)

Prijs:
Amiga ƒ 89,50
MS-DOS ƒ 99,00

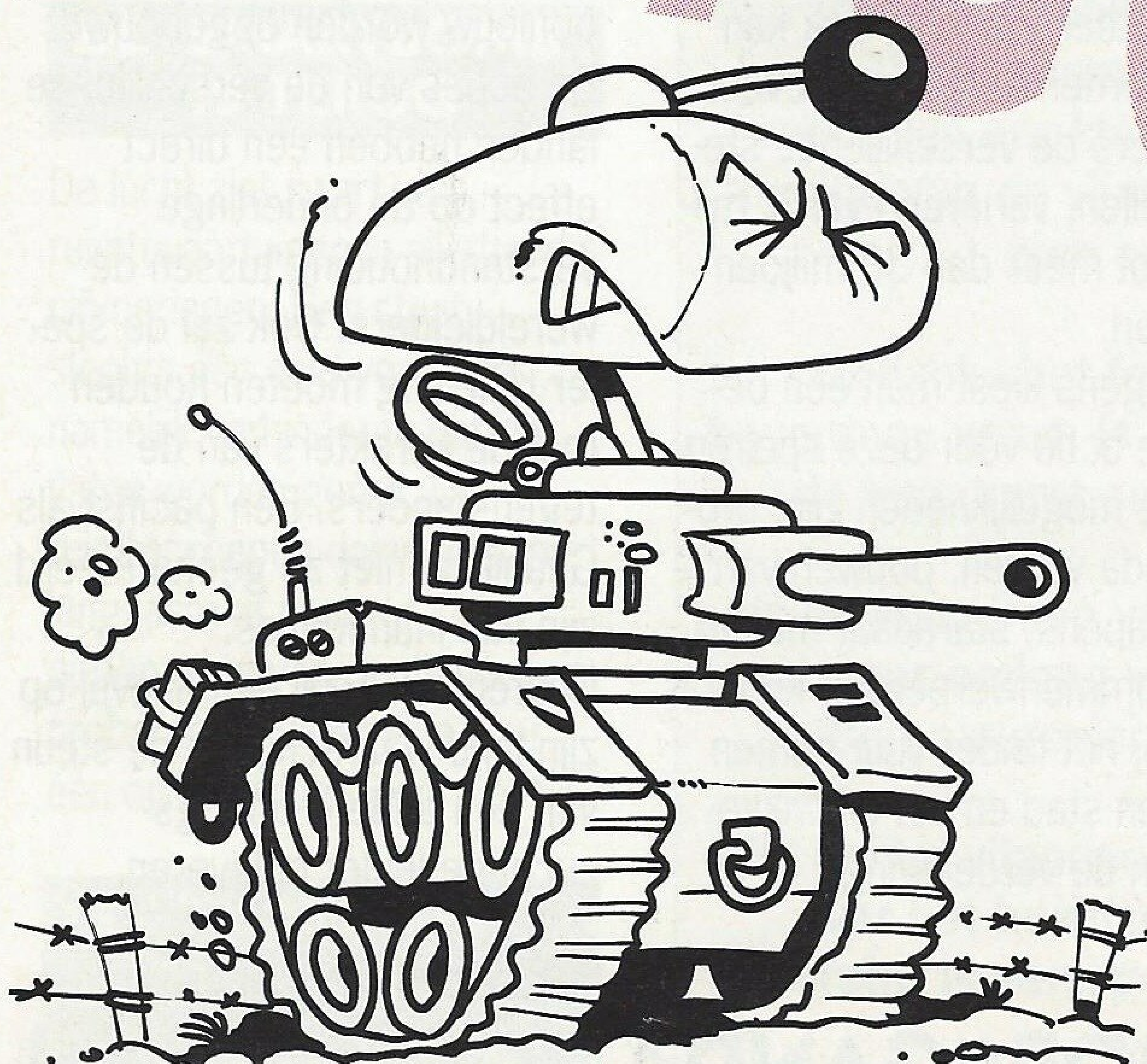
versie voor de C64 wordt overwogen. Hierover is nog niets definitief bekend.

Eerlijk gezegd, lang ben ik niet bezig geweest met *'Nuclear War'*. Niet omdat dit spel me inhoudelijk tegen de borst stuit - wat het overigens doet - maar eerder omdat *'Nuclear War'* me gewoonweg niet kan blijven boeien. Van New World Computing, de makers van de Might & Magic avonturen had ik meer verwacht.



AMIGA

Mijn grootste klacht is: er valt zó weinig te doen in 'Nuclear War'. Per speelbeurt kan slechts één actie gekozen worden, waarna de andere, door de computer gestuurde spelers aan de beurt komen. Ik vraag me nog steeds af wat voor logica er achter de handelingen van de tegenstanders steekt; geen waarschijnlijk. Het meest irriteert me dat dit spel NOOIT te winnen is door de speler! Bovendien, er gebeurt meer in het spel nadat je eruit geknikkerd bent dan terwijl je meedoet.



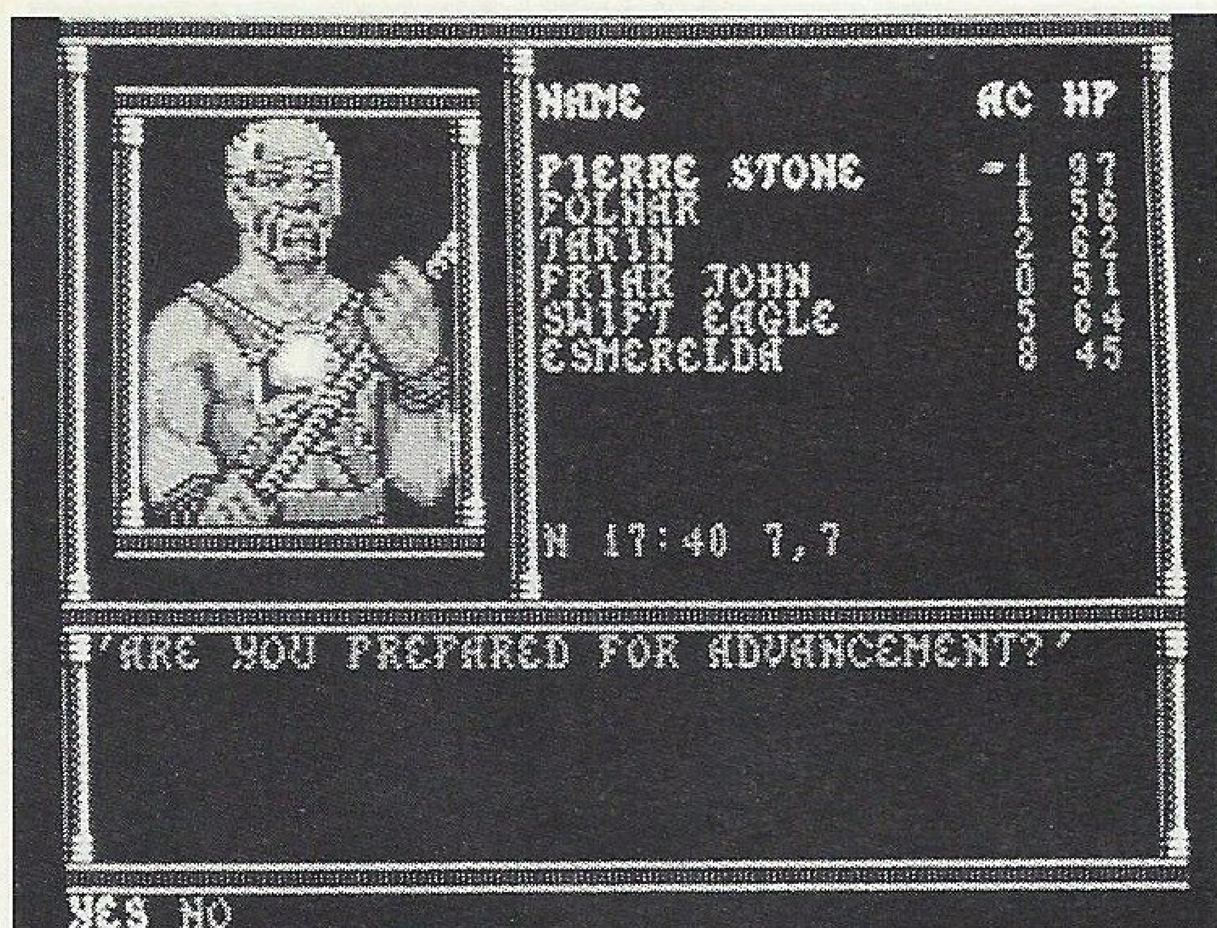
De uiterst flauwe humor hoeft van mij ook niet! Tijdens het intro kreeg ik al twijfels: wanneer zo duidelijk uit films gejat wordt, zit er iets fout.
Ter verduidelijking; het eerste citaat is uit Airplane (ook bekend als 'Flying High'). Deze film toont aan het begin hoe een vliegtuig langzaam boven donkere wolken uitklimt. Dat is op zich overigens weer een parodie op de film Jaws, mede doordat de muziek uit 'Jaws' gebruikt werd. Het tweede citaat is uit 'Dr. Strangelove: Or, how I learned to stop worrying and love the bomb'; een klassieker uit 1964 waarin de legendarische acteur Peter Sellers maar liefst drie glansrollen vervult. In de scène aan het eind van de film berijdt Peter Sellers als een cowboy een vallende bom. Beide scènes vinden we sec terug in het intro tot *'Nuclear War'*.

Het bordspel *'Nuclear War'* waar dit spel op gebaseerd is vond ik al niet bijzonder, op deze computerversie is slechts één woord van toepassing: Platgooien!

Steven Groot

PLATGOOIEN!

DE KOUDE OORLOG BEREIKT ZIJN KOOKPUNT



Advanced Dungeons & Dragons

SECRET OF THE SILVERBLADES

Het Amerikaanse softwarehuis SSI heeft inmiddels een gedegen reputatie opgebouwd als producent van simulatiespellen. Naast historische simulaties legt SSI zich toe op het "Dungeons & Dragons" genre. In dit soort spellen, de zogeheten "Role Playing Games" - door ingewijden liefkozend RPG's genoemd - neemt de speler de gedaante van één van de helden van de expeditie aan. De laatste jaren is het bij RPG's gebruikelijk dat de tocht door een groep wordt ondernomen. De personages waaruit de groep bestaat zijn veelal gebaseerd op mythologische en sprookjes figuren. Een klassiek voorbeeld van de literatuur in dit genre is de trilogie "In de ban van de ring" van J.R.R. Tolkien.

FORGOTTEN REALMS

'Secret of the Silverblades' is het derde deel in de serie *'Forgotten Realms'* spellen van Strategic Simulations Inc, beter bekend als SSI. Eerder verschenen *'Pool of Radiance'* en *'Curse of the Azure Bonds'*.

De bevolking van het mijnstadje New Verdigris heeft een afschuwelijke ontdekking gedaan. Een duivelse macht heeft de mijnen in de omgeving overgenomen en de kwaadaardige horden kunnen ieder moment het land overstromen. Hierdoor wordt niet alleen het bestaan van de bevolking, voor wie de opbrengst van de mijnen van levensbelang is, bedreigd maar de gehele planeet staat op het spel. Ten einde raad hebben de inwoners al hun rijkdommen verzameld en deze geofferd in de 'Bron van Kennis'. Het resultaat van deze offerande is het verschijnen van een groep onverschrokken helden.

Nadat een groep van maximaal zes avonturiers is samengesteld, kan het avontuur beginnen. De leden van de expeditie kunnen hierbij de gedaante aannemen van een mens, elf, dwerg, etc. Bij het kiezen van deze rassen dient er goed op gelet te worden dat elk ras een speciaal talent bezit. Een dwerg, bijvoorbeeld, is uitermate geschikt als dief, terwijl voor een elf een geslaagde carrière als magiër het meest voor de hand ligt. Kortom, er komt heel wat kijken bij het samenstellen van een goed gebalanceerd team.

***'Secret of the Silverblades'* biedt de aanhangers van dit soort spellen weinig nieuws. Het enige opvallende verschil met andere rollenspellen is het feit dat men de omgeving in 3-D weergave door de ogen van één van de expeditieleden ziet, in plaats van het gebruikelijke bovenaanzicht. Ook niet echt nieuw meer in dit genre spellen is de mogelijkheid om karakters uit de voorgaande delen van de serie over te brengen. Tijdens een avontuur doen de expeditieleden namelijk ervaring op die wordt vertaald in cijfers voor wijsheid, uithoudingsvermogen, intelligentie, etc. Door met een ervaren team uit een vorig spel te starten, beschikt men dus over sterkere personages.**

Vernieuwing is echter niet het eerste vereiste bij rollenspellen, belangrijker is de intellectuele uitdaging. *'Secret of the Silverblades'* zit boordevol puzzels, doolhoven en onderaardse gewelven. Het feit dat de Commodore 64 versie van het spel maar liefst drie - dubbelzijdig gebruikte - diskettes beslaat, geeft al enige indicatie over de omvang van de wereld waarin het avontuur zich afspeelt.

Het spel is goed gedocumenteerd. Het pakket bevat een boekje waarin het gebruik van de keuzemenu's duidelijk uiteen wordt gezet. Daarnaast bevindt zich in de doos nog een boekwerkje waarin dieper wordt ingegaan op de karaktereigenschappen van de verschillende rassen, het gebruik van toverspreuken en monsters. Ook bevat het boekje diverse plattegronden en hints in de vorm van een dagboek.

Liefhebbers van rollenspellen staat weer menig uurtje avonturieren te wachten.

Frans van Lunteren

***'Secret of the Silver Blades'* is wederom een goed SSI spel. Goed uitgewerkt en met vele puzzels zal dit spel menig uur kunnen boeien. Zoals echter met alle SSI spellen, strikt voorbehouden voor de liefhebber.**

Peter Nouzo

PRODUKT INFO

Fabrikant: SSI
Importeur: Homesoft
Leverbaar voor: C64
Prijs: ƒ 89,50

Een MS-DOS versie is in aantocht, hoewel men nog geen precieze datum kon noemen.

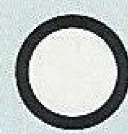
THE LOST PATROL

Hoe een pleziertochtje toch nog verkeerd kan aflopen



AMIGA

Vietnam, 6 juni 1967.
Ik, Sergeant Charlie Weaver, ben met een helikopter van de Amerikaanse luchtmacht onderweg van Saigon naar onze basis in Do Hoc. De korte vakantie in Saigon heeft mijzelf, en de manschappen die mij vergezellen, goed gedaan.



Nog namijmerend over de nachtclubs in Saigon word ik plotseling wreed tot de realiteit geroepen. Onder mij zie ik vanuit het struikgewas langs de Ho Chi Minh route lichtflitsen die de positie van een vijandelijke schutter verraden. Het toestel incasseert een gelukstreffer en we zijn gedwongen een noodlanding te maken achter de vijandelijke linies. Als ik na de klap weer bij mijn positieven ben gekomen zie ik dat zes man uit mijn compagnie het er levend van hebben afgebracht. Nadat we de slachtoffers hebben begraven wordt het tijd om ons op de situatie te bezinnen. Volgens de kaart zijn we nog zo'n 90 kilometer van ons kamp in Do Hoc verwijderd. Er zal niets anders opzitten dan te voet verdergaan. De zware tocht door moerasgebieden en dichte jungle zal niet meevallen, maar we hebben geen andere keuze. De wetenschap dat achter elke struik een sluipschutter van de Vietcong kan zitten maken de vooruitzichten er niet bepaald vrolijker op. Bovendien blijft het altijd oppassen voor de booby-traps, die hier in de dichtbegroeide jungle haast niet te zien zijn. De stemming wordt nog verder gedrukt door het feit dat de eenheid over zeer weinig voedsel en zo mogelijk nog minder ammunitie beschikt.

Vietnam weer volop in de belangstelling.

AMIGA



VIETNAM, 7 JUNI 1967

Als de manschappen net zo hard naar Do Hoc zouden rennen als hun moreel achteruit holt, waren we nu reeds ver over de helft. Helaas begint het gebrek aan voedsel en rust diepe sporen na te laten. Ik begin zo langzamerhand ook het sterke vermoeden te krijgen dat er een psychopaat in de groep zit die het op mijn leven heeft gemunt. Ik moet aan deze twijfel een einde zien te maken, anders wordt het gebrek aan moreel nog onze grootste vijand. Eén zeer schrale troost heb ik. Ik hoef niet bang te zijn dat soldaat Richard Backman, onze scherpschutter, de dader in spé is. Backman is gisteren helaas gesneuveld bij een poging een landmijn onschadelijk te maken.

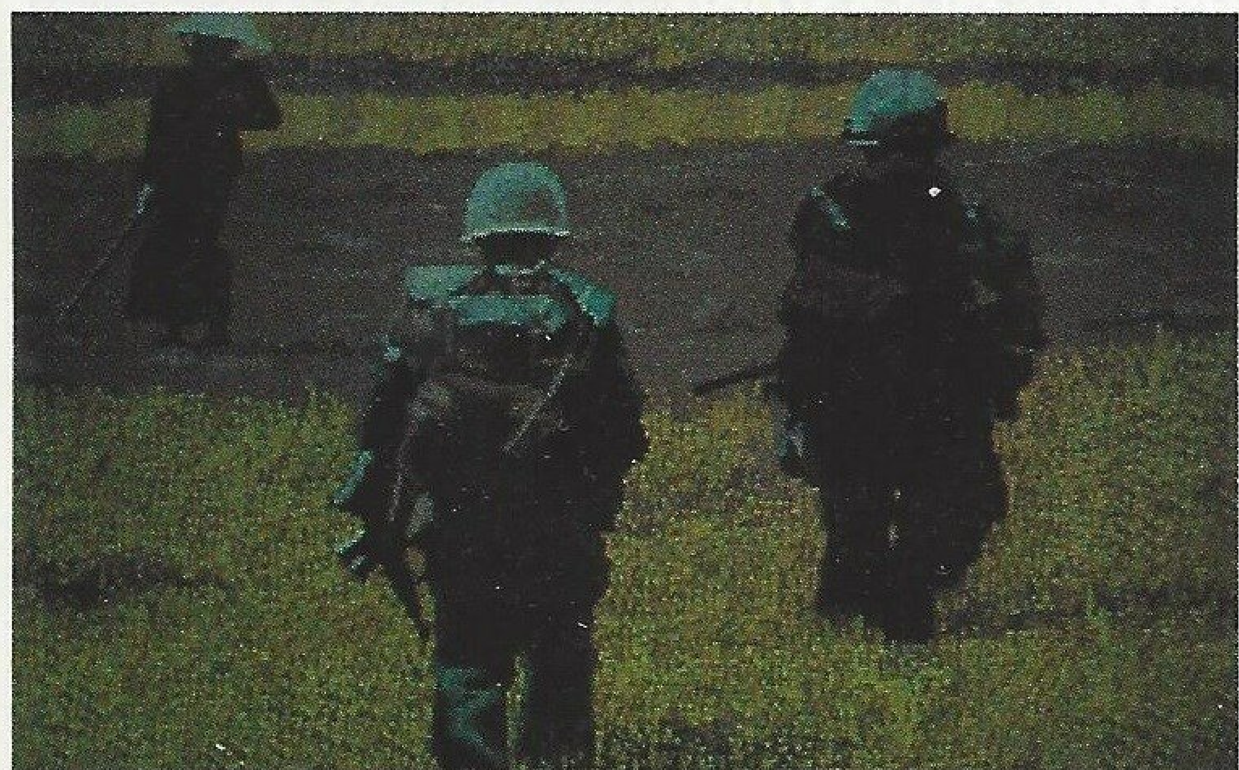
VIETNAM, 9 JUNI 1967

De situatie is inmiddels uiterst zorgwekkend. We zijn praktisch door onze ammunitie heen. De voedselvoorraad hebben we vanochtend

nog iets kunnen verhogen door een overval op een dorpje. Soldaat William Blom, onze karate expert, is inmiddels zwaar gewond geraakt doordat hij in een booby-trap is gelopen. Vanwege het gebrek aan medicijnen heeft hij hoge koorts. Ik ben bang dat ook hij deze uitputtingsslag niet zal overleven.
Plotseling hoor ik geschreeuw en mitrailleurvuur. Het schijnt uit alle richtingen tegelijk te komen! We zijn in een hinderla.....

COMMUNICATIE IS BELANGRIJK

'The lost patrol' is een combinatie van een strategie- en actiespel. In de verte is dit spel enigszins te vergelijken met 'Lords of the rising sun' van Cinemaware. Het spel wordt opgesierd door een groot aantal fraaie beelden, al dan niet voorzien van animaties. Deze beelden verschijnen bijvoorbeeld bij het doorwaden van een rivier, of als aankondiging van één van de vijf actiespellen die in *'The lost patrol'* zijn verweven.



AMIGA

Deze korte intermezzo's bevatten zowel schietspellen als een simpel karate-spel. Het strategische element van het spel komt tot uiting in verschillende onderdelen die voor succes verantwoordelijk zijn. Zo is het belangrijk om te leren wat de sterke en zwakke punten van de afzonderlijke manschappen zijn, zodat de juiste man op de juiste plaats kan worden ingezet. Ook zal men moeten leren omgaan met de boeren en dorpsbewoners die de patrouille van tijd tot tijd tegen het lijf loopt. Deze kunnen op vriendelijke toon ondervraagd worden, of men kan ze (veel) harder aanpakken om de gewenste informatie los te krijgen. Uiteraard is de gevolgde route door het vijandelijk gebied ook van doorslaggevende invloed op de (al dan niet) gelukkige afloop van de tocht.

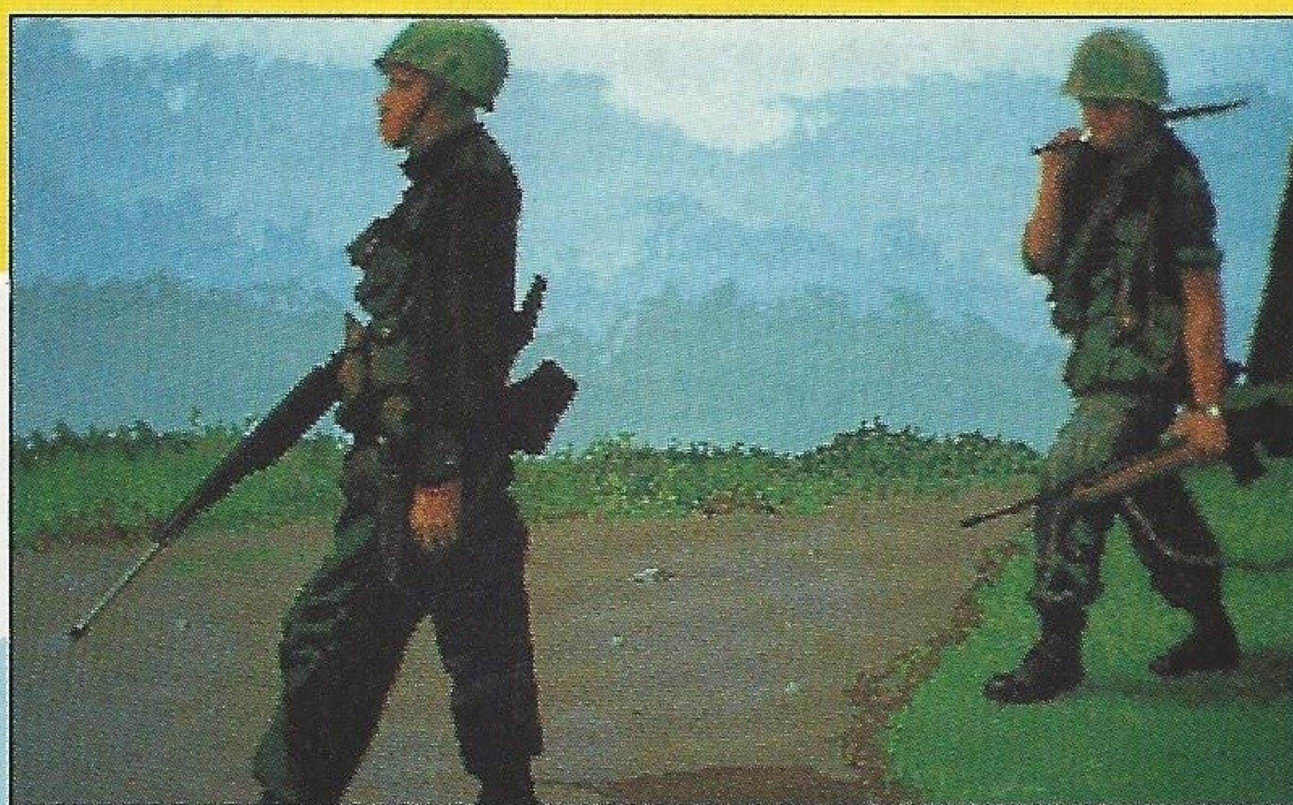
PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Importeur: Homesoft
Prijs: ƒ 99,00
Beschikbaar voor Amiga en Atari ST.

Een versie voor de MS-DOS machines is in aantocht.

Onder de indruk van de mooie plaatjes waarmee het spel begon, toog ik vol goede moed aan het redden van de patrouille.
Al vrij spoedig viel een irritante eigenschap van het spel op. Sommige actie-onderdelen moeten namelijk met de muis worden gespeeld, terwijl een ander onderdeel juist weer alleen met een joystick speelbaar is.
Gezien de tijd die het duurt om de basis in Do Hoc te bereiken, is het aantal verschillende actiespellen dat wordt geboden aan de magere kant, waardoor de verveling al snel dreigt toe te slaan. De actiespellen zijn bovendien niet e ht moeilijk uit te spelen wanneer men deze eenmaal onder de knie heeft. Hoe fraai de plaatjes ook mogen zijn, }na een paar keer spelen bekroop mij toch de neiging om ze achterwege te laten.
Een veel vervelender eigenschap van het spel is echter het feit dat het herhaaldelijk voorkomt dat een soldaat in een booby-trap loopt. Het gebruik van de optie om het terrein te onderzoeken heeft hierop, voorzover ik heb kunnen constateren, geen enkele invloed. Het uiterst omzichtig laten voortbewegen van de manschappen lijkt hierop ook niet meer dan slechts een geringe invloed uit te oefenen. Ik zou hiermee nog vrede mee hebben gehad wanneer het opsporen en onschadelijk maken van booby-traps één van de actiespellen was geweest. Nu is het ontwijken van booby-traps naar mijn smaak veel te veel een kwestie van geluk.

Karin de Graaff



AMIGA

***'Lost Patrol'* is van dezelfde hoogstaande grafische kwaliteit als de meeste andere spellen van Ocean. Met recht mag dit softwarehuis zich de leider op ST en Amiga gebied noemen. Alleen, bij *'Lost Patrol'* ontbreekt het aan speelbaarheid.**
De graphics zijn inderdaad waanzinnig mooi, evenals de animaties. Maar op den duur gaan deze mooie graphics wel degelijk vervelen aangezien de snelheid van het spel er beduidend door vertraagd wordt.
Gelukkig kunnen zowel de gedigitaliseerde foto's, de animaties als de muziek uitgeschakeld worden. Het is overigens wel even wennen, met de linker muisknop aanklikken, vervolgens de keuze maken en deze met de rechtermuisknop bevestigen.
Een van mijn geachte collega's ging dus zover te beweren dat de opties in dat menu niet te gebruiken waren.
Wat er dan overblijft is een mager strategisch spel waar men al snel de moed opgeeft. Wat er namelijk gebeurt komt meestal volkomen onverwacht en een actie is meestal niet meer te ondernemen.
Wat mij betreft heeft Ocean een klein beetje de plank misgeslagen.

Mart Wills

PGA TOUR GOLF

Vrijwel vanaf de introductie van de huiscomputer heeft het fenomeen golfspel een prominente rol gespeeld. De kwaliteit van dit soort spellen was aanvankelijk echter bedroevend. In 1986 kwam in deze situatie plotseling verandering toen het Amerikaanse softwarehuis Accolade het sensationele spel *'Leaderboard'* uitbracht voor de Commodore 64. Sinds die tijd heeft elk nieuw golfspel zich moeten meten met deze klassieker. Slechts weinigen konden de vergelijking met hun illustere voorganger doorstaan.

MS DOS

Nu, zo'n vier jaar later, is er dan eindelijk een waardige opvolger in *'PGA Tour Golf'*. *'PGA Tour Golf'* (PGA = Professional Golf Association) biedt keus uit vier verschillende banen uit het Amerikaanse wedstrijdcircuit, te weten: Sterling Shores, Avenel, Sawgrass en de West Stadium Course. Elk van deze banen beschikt over een eigen driving range om de afslag te oefenen en een putting green voor het perfectioneren van de putting techniek. Bovendien kan de speler op elke baan een oefenronde spelen, dan wel op een bepaalde hole trainen, teneinde goed voorbereid aan de wedstrijd te beginnen. Aan de wedstrijd kan door maximaal 4 spelers (al dan niet door de computer bestuurd) worden deelgenomen. De rest van het deelnemersveld wordt gevormd door 60 Amerikaanse professionals. Een wedstrijd bestaat uit vier opeenvolgende ronden. Net als bij een echte wedstrijd moet men zich voor de volgende ronde plaatsen.
Tijdens de wedstrijd kan een ruime hoeveelheid informatie worden geraadpleegd. Behalve een overzicht van de hole is ook een blik op de green mogelijk. Tevens kan worden bekeken hoe de bal ligt (variërend van op het korte gras van de fairway, tot half begraven in een bunker). Afhankelijk van de ligging van de bal kan dan worden bepaald welk soort slag het meest geschikt is in de huidige situatie.
De scores worden, samen met een groot aantal statistische gegevens van de spelers, permanent op de harddisk bijgehouden. Zodoende kan men onder andere zien hoe nauwkeurig de afslag in de loop der tijden is geweest, hoeveel men in de gespeelde toernooien heeft verdiend en wat het gemiddelde aantal slagen voor het uitspelen van de baan was. Al deze gegevens zijn bovendien op elk gewenst moment op te roepen.



MS DOS

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
Importeur: Homesoft
Prijs: ƒ 99,00

Verkrijgbaar voor MS-DOS

Ondersteunde videokaarten: Hercules, CGA, EGA, MCGA, VGA en Tandy 1000

Ondersteunde muziekkaarten: AdLib, CSM, Roland MT-32 MIDI

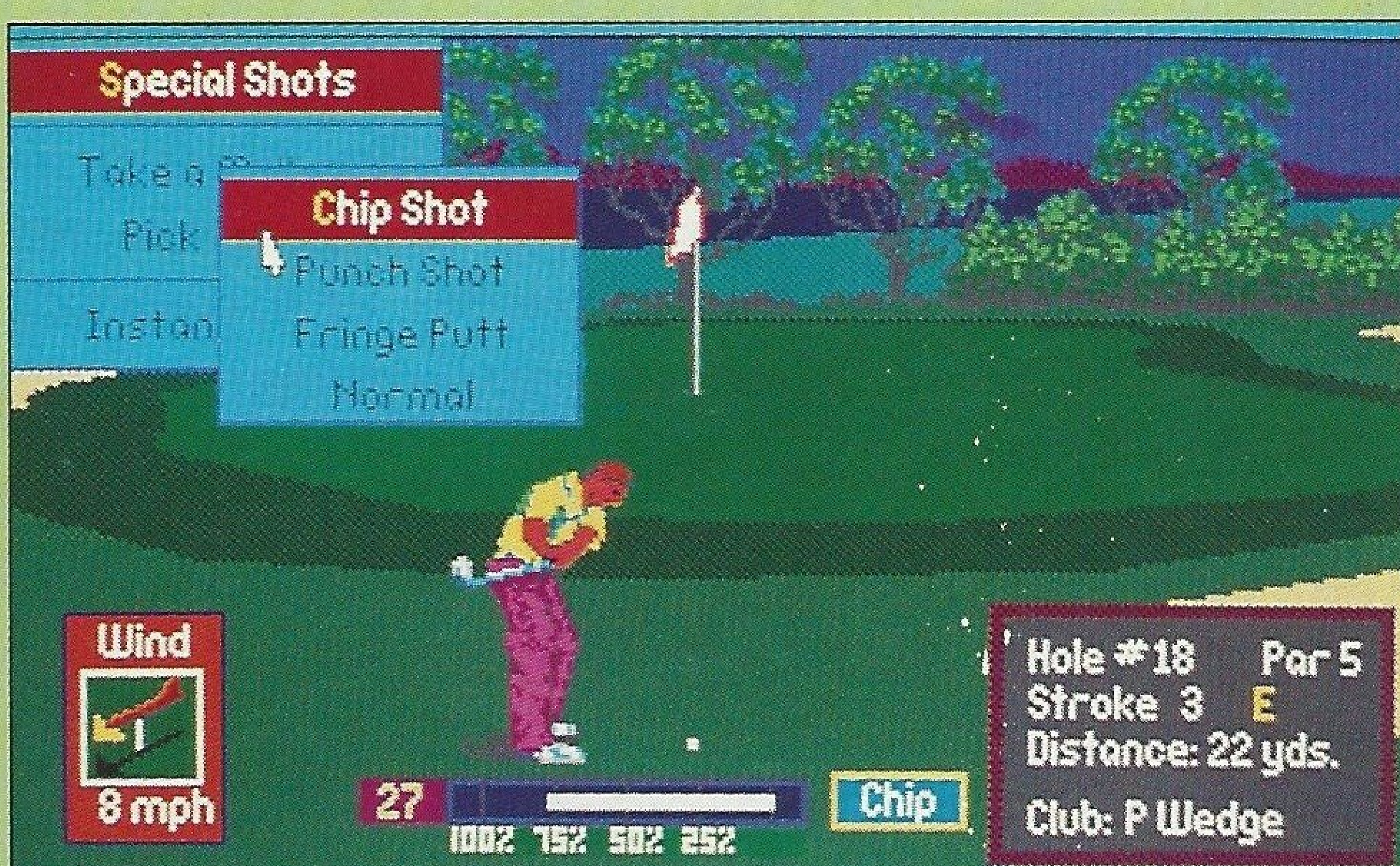
Besturing: toetsenbord, joystick of muis.

Versies voor Amiga en Atari ST zijn in ontwikkeling, maar het is op dit moment nog niet bekend wanneer deze beschikbaar komen. Er bestaan nog geen plannen voor een C64 versie.

KORTE VERKLARENDE WOORDENLIJST

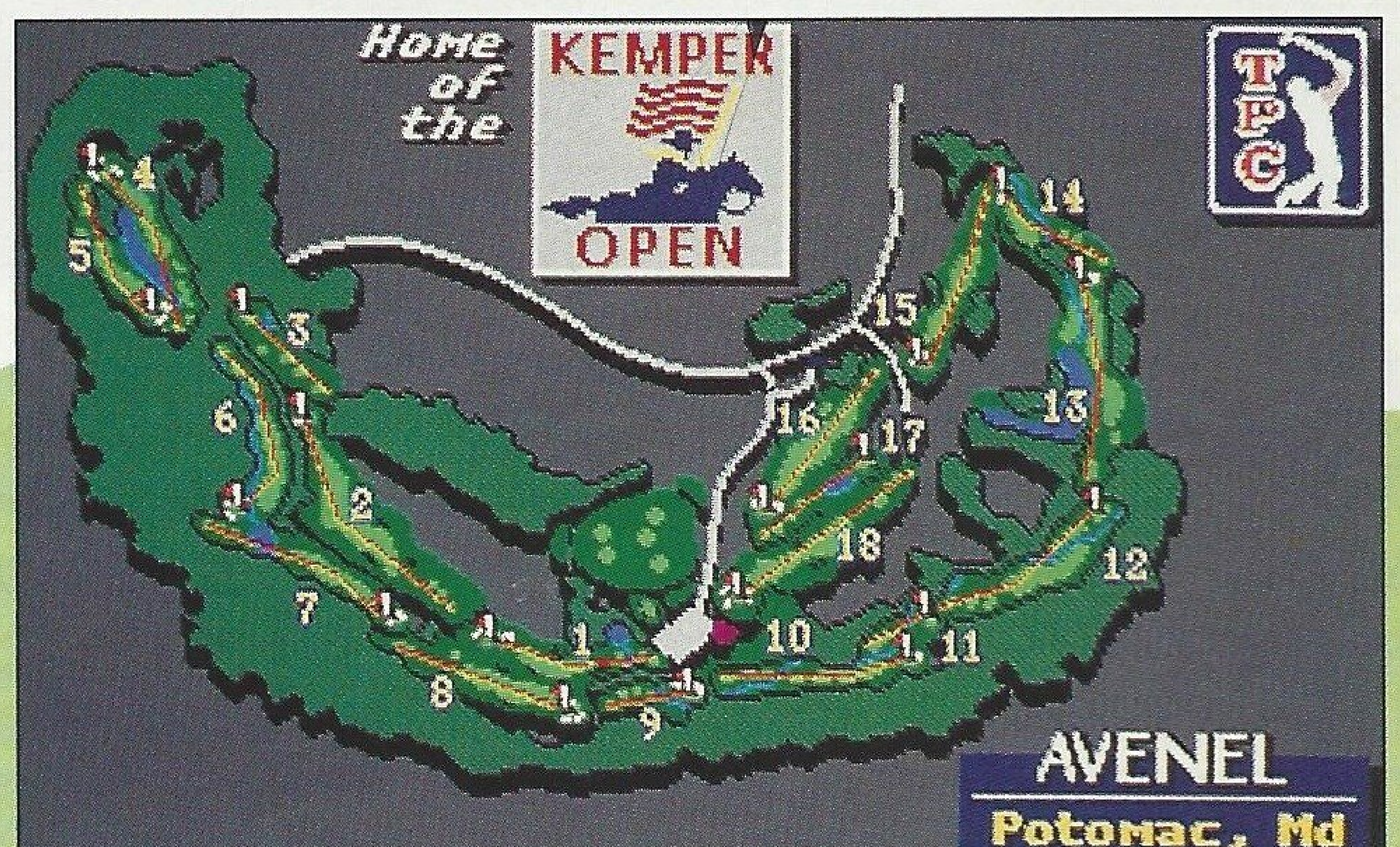
bunker	Hindernis in de vorm van een met zand gevulde kuil.
caddy	Draagt niet alleen de tas met clubs, maar kent de baan als zijn broekzak.
driving range	Groot veld waar men het slaan (de afslag) kan oefenen.
fairway	Het deel van de hole dat regelmatig gemaaid wordt.
green	Dat deel van de baan waarvan het gras zeer kort geknipt wordt. Hier bevindt zich het gat waarin de bal uiteindelijk moet worden gespeeld.
hole	Zowel aanduiding voor de hele baan (bijv. de zesde hole) als het gat waar in de bal moet worden gespeeld.
hook	Een afwijking van de bal naar links, al dan niet expres.
putt	Het laatste tikje waarmee de bal in de hole verdwijnt.
putting green	Een kortgemaaid grasveldje waarop men het putten kan oefenen.
rough	De niet gemaaide delen van de baan rondom de fairway.
scorekaart	Kaart waarop per hole wordt bijgehouden hoeveel slagen nodig waren om de bal te putten.
slice	Een afwijking van de bal naar rechts, al dan niet expres.
tee	De plaats waar de afslag voor de hole wordt gedaan. Ook de benaming van het houten of plastic pennetje waarop de bal voor de afslag wordt gelegd.

'PGA Tour Golf' heeft mij inmiddels al heel wat uurtjes uit de slaap - en van het werk - gehouden. (Voor dit laatste wil ik hierbij mijn welgemeende excuses aanbieden aan de lay-out afdeling waar men enigszins nerveus iets begon te mompelen over deadlines, of zo iets onbenulligs.) Het spel maakt een zeer verzorgde indruk. Zo is de manier waarop de hole wordt gepresenteerd zeer fraai. Net als bij een wedstrijdverslag van de Amerikaanse televisie wordt de hole getoond vanuit een helikopter die eerst een rondje om de vlag vliegt en daarna langzaam koers zet naar de tee. Bovendien krijgt de speler tijdens deze verkenningsvlucht advies van één van de professionals. Na de afslag schakelt de regie over naar een tweede camera, die op de baan staat, in de buurt van de plaats waar de bal terecht zal komen. Hierdoor krijgt men een duidelijk overzicht van de slag. Bij een zeer mooie slag laat de computer hiervan automatisch een herhaling zien.
Ook aan het putten is veel aandacht besteed. De green wordt gepresenteerd in een soort driedimensionaal perspectief.



MS DOS

Dankzij het over de green geprojecteerde raster zijn alle hoogteverschillen goed af te lezen. Allerlei opties binnen een spel zijn natuurlijk erg leuk, maar de belangrijkste voorwaarden waaraan een goed simulatiespel moet voldoen zijn natuurlijk accuratesse en speelbaarheid.
Ook op deze gebieden scoort *'PGA Tour Golf'* zeer hoog. Mijn enige kritiek betreft dan ook wat minder belangrijke details. Zo vind ik het jammer dat het niet mogelijk is om tegen één van de 60 pro's te spelen. Ook zou ik de mogelijkheid van het opslaan van de scorekaart van een goede ronde wel aardig hebben gevonden, zodat men over een langere periode zou kunnen bekijken welke holes



MS DOS

de meeste problemen opleveren. Maar goed, dit is slechts detailkritiek op een verder uitstekend spel. Met nog twee holes te gaan op Sawgrass ga ik met twee slagen verschil aan de leiding. Nog twee holes foutloos spelen en ik kan mijn banksaldo weer aanzuiveren. Zo, even de situatie bestuderen. De wind komt van rechtsachter en de vlag staat aan de rechterkant van de hole. Hmmmm, het lijkt me het beste om de bal op het midden van de green te richten en dan met een beetje slice te spelen. Oh nee! Ik sla over de green heen in het water. Nou ja, een plaatsje bij de eerste tien is ook niet slecht.

Wat mij betreft een aanrader!

Steven Groot

LUCHTVERKEERSLEIDER: EEN ZV

TRAC



**Op het moment dat ik mijn plaats achter het radarscherm inneem voel ik al
"...allemaal aan een touwtje knul, geen problemen." zegt mijn collega die ik kom aflossen. "Vlucht A
staart. Oh ja, een Learjet - hier rechts, zie je 'm - wil liever landen op Long Beach. En bij Long Be**

"Nog binnenkomers?", vroeg ik.
"Weinig, niets om je druk over te maken.
Al met al wel drukker dan normaal maar 't moet aan elkaar te rijgen zijn."

"Hé, hoe pas ik die Concorde in die over enkele minuten binnen komt?" vroeg ik mij hardop af.
"De tijd zal het leren, maatje. Ik ga er vandoor."

Mijn collega trekt zijn hoofdset los, tekent af en vertrekt. De hele overdracht heeft niet meer dan 30 seconden in beslag genomen.

Verdomme, denk ik. Hij laat me met een scherm vol vliegtuigen zitten zonder een behoorlijke planning achter te laten. Mijn collega is een natuurtalent op het gebied van begeleiden en binnenpraten van luchtverkeer, maar zonder

Rijks Luchtvaart Dienst

GROUND CONTROL TO MAJOR TOM

Welkom bij 'TRACON II' van Wesson International. TRACON staat voor Terminal Radar Approach CONtrol. Deze bijzonder realistische simulatie voert u binnen in de wereld van de luchtverkeersleiding.

Ruwweg is de begeleiding van al het luchtverkeer (naast de zogeheten 'Ground Control' en 'Clearance Delivery') in drie groepen in te delen. Zij vallen allen onder de



Rijks Luchtvaart Dienst

verzamelnaam ATC (Air Traffic Control).
De eerste groep, met de 'eenvoudigste' werkzaamheden, bestaat uit de Air Route Traffic Control Center's (ARTCC's). Dit zijn de radarposten die het gebied tussen de vliegvelden controleren. Het is hun taak om het overkomende verkeer op te vangen, in de gaten te houden, eventueel veranderingen in het weer door te geven en de toestellen door te geven aan de volgende ARTCC of TRACON. In de tweede groep zitten de verkeerstorens die het luchtverkeer op de in- en uitvliegroute van een vliegveld regelen. Dat werk 'beperkt' zich meestal tot het begeleiden van de toestellen die vertrekken en landen. Elke toren heeft intensief contact met de derde groep. En die derde groep, met het meeste werk, bestaat uit de TRACON's.

De Terminal Radar Approach CONtrol beheerst een flinke hoeveelheid kubieke meters luchtruimte boven een grondgebied met (bijvoorbeeld in Amerika) soms wel vijf verschillende luchthavens. Van alle kanten komen de grote en kleine, langzame en supersnelle vliegtuigen het radarbereik van de TRACON binnen. De meeste toestellen hebben één van de vliegvelden als eindbestemming. Sommigen passeren alleen uw gebied op weg naar de volgende 'luchtsector'. Maar ook die passanten kunnen soms onaangenaam in de weg vliegen.

AANKOMST EN VERTREK

De toestellen die bijna hun doel bereikt hebben willen als het even kan zonder oponthoud en in een vloeiend dalende lijn naar hun bestemming. Om het leven van een ATC (Air Traffic Controller) niet al te eenvoudig te



Cathay Pacific

VARE VERANTWOORDELIJKHEID

ON II



at het een zware dienst zal worden. Er is nogal wat beweging waar te nemen. erican 11 bezig aan zijn draai naar 25 links voor landing, United 567 en Western 341 zitten 'm op zijn h zelf alleen een handvol trainingsvluchten. Er willen er nog vier omhoog. Heb je dat allemaal?"

een letter op papier, alles uit het hoofd. Net een pianist die zomaar, zonder bladmuziek, op het gehoor speelt. Maar wel een van onze beste en meest ervaren mensen.

Ik daarentegen heb net mijn opleiding, de algemene (maar zware) cursus als luchtverkeersleider en een drie jaar durende intensieve radartraining, achter de rug en moet als het ware de muzieknoten nog één voor één van het papier lezen. Juist nu de avondspits in onze sector met vijf drukke vliegvelden begint en ik de afgelopen nacht slecht heb geslapen!

Oké, ik laat ze landen, ik laat ze vertrekken en ik zorg vooral dat ze bij elkaar uit de buurt blijven. En ik moet proberen te voorkomen dat de vluchtschema's van de vliegvelden in de soep lopen. Klinkt simpel..., dus aan de gang!

maken komen er tussendoor, van de verschillende luchthavens, verzoeken binnen om toestemming tot het laten vertrekken van vliegtuigen. Zodra die toestellen op een bepaalde hoogte zijn, verschijnen ze ook op uw radarscherm.

Als dienstdoende ATC hoeft u er 'alleen maar' voor te zorgen dat elk vliegtuig met de juiste snelheid, in de goede richting en op de juiste hoogte op de plaats aankomt waar de landing kan worden ingezet. Het landen zelf wordt daarna door de verkeerstoren en/of de grondradar overgenomen, zodat u normaal gesproken vanaf dat moment van zo'n vliegtuig verlost bent. Het kan echter gebeuren dat u, vlak nadat u het met veel moeite op zijn plaats heeft gebracht, het verzoek van de toren krijgt om het toestel terug te nemen omdat - om welke reden dan ook - de landing is afgebroken. De hele 'vectoring' (de vakterm voor het begeleiden vanaf het binnenkomen op de radar tot het "doorgeven" van het toestel aan een andere post) kan weer van voren af aan beginnen.



In deze simulatie is het de bedoeling dat u punten verzamelt door geen al te grote afwijkingen in de ingediende vluchtplannen te laten optreden en natuurlijk door zo min mogelijk fouten te maken. Maar het belangrijkste is de ijzeren veiligheidsregel in het luchtverkeer: vliegtuigen mogen nooit dichter bij elkaar komen dan drie mijl horizontaal of duizend voet verticaal.

PROBLEMEN

Mocht u tot dit moment nog niet onder de indruk zijn; *'TRACON II'* heeft voor u nog enkele zeer realistische problemen in petto die ook in het echte vliegverkeer kunnen voorkomen. Het weer kan bijvoorbeeld plotseling omslaan, waardoor vliegvelden nog maar beperkt open zijn of zelfs helemaal sluiten. Ook lastig zijn onervaren piloten die u slecht verstaan of (erger nog) uw opdrachten verkeerd begrijpen. Het komt zelfs voor (ook in het 'echt') dat een piloot een commando perfect herhaalt maar vervolgens iets anders gaat uitvoeren! En wat te denken van de piloot die een commando gaat uitvoeren dat voor een ander vliegtuig bedoeld is?



Luchthaven Schiphol NV


Rijks Luchtvaart Dienst

MICROSOFT'S FLIGHTSIMULATOR

Een unieke eigenschap die de *'TRACON II'* simulatie nog interessanter, maar zeker ook moeilijker maakt, is de mogelijkheid om meerdere computers via de seriële poort te koppelen. De verbinding kan via een nul-modem kabel of via een modem (max. 2400 baud) tot stand worden gebracht. Op elk van deze aangesloten PC's kan vervolgens de beroemde *'Flight Simulator"* van Microsoft (versie 3 of hoger) worden gedraaid. Het unieke schuilt in het feit dat het *'TRACON II'* programma als het ware 'inbreekt' in de *'Flight Simulator'*. Het gevolg hiervan is dat u als verkeersleider de controle krijgt over de aangesloten FS-piloten. Deze staan dan via de radiocommunicatie apparatuur aan boord van hun toestel rechtstreeks in verbinding met *'TRACON II'*. Voordat ze hun toestel de lucht in kunnen sturen zullen ze uw toestemming moeten vragen. U ziet ze vervolgens op uw scherm verschijnen en verzorgt de afhandeling binnen uw radargebied. Enkele aan de computer gekoppelde piloten zullen hun ogen even uitwrijven als ze (door een foutje van uw kant) op hun scherm plotseling een ander toestel zien opduiken. Hoofdstuk 7 van de handleiding gaat heel precies op het hoe en wat van het aankoppelen van vluchtsimulatoren in.

Het kan u ook overkomen dat uw mooi aaneengeregen snoer van drie, vier of vijf landingen op rij volkomen uit elkaar valt doordat één van de toestellen problemen krijgt (brand, motoruitval, hartverlamming van een passagier, enz.). Reken er maar niet op dat dat toevallig het voorste vliegtuig in de rij is!
En dan kan het natuurlijk gebeuren dat er een computerstoring optreedt. Minutenlang komt bijvoorbeeld de op uw radarscherm aangegeven hoogte van de vliegtuigen niet overeen met de werkelijkheid. Als u een goede planning heeft gemaakt en tijdens de afhandeling notities heeft bijgehouden mag een dergelijk probleem geen brokken veroorzaken, hoewel...

EENVOUDIG

De commando's waarmee Air Traffic Control een vliegtuig naar beneden praat zijn eigenlijk van een verbluffende eenvoud. "N839C, turn left heading 224 degrees" wil zoveel zeggen als "Vliegtuig met het identificatienummer N839C, maak een bocht naar links en vervolg uw koers op 224 graden."
Even later kan dan het commando "N839C, descend and maintain 4000 feet" (dalen naar 4000 voet en daar blijven) volgen en weer even later "N839C, change speed to 180 knots" (snelheid terugnemen tot 180 knopen). Het wordt pas moeilijk als u een handvol vliegtuigen moet behandelen die met verschillende snelheden moeten landen. U moet, om maar iets te noemen, een Boeing 747 niet de opdracht geven om zijn snelheid terug te nemen tot 100 knopen omdat deze luchtreus minstens 120 knopen nodig heeft om in de lucht te blijven. En het verzoek aan de piloot van een klein sportvliegtuigje om zijn snelheid op te voeren tot 250 knopen zal ook met opgetrokken wenkbrauwen aangehoord worden.

ONTSLAGEN

Het blijkt ook mogelijk om de simulator boos te maken. Eén van de collega's gaf 'voor de grap' alle klaarstaande toestellen vrijwel gelijktijdig toestemming om te vertrekken. Binnen niet al te lange tijd was het leed niet te overzien. Er moeten in die korte tijd vele doden zijn gevallen.
De woede van de 'baas' in de simulator uitte zich in het aanzeggen van ontslag op staande voet van de dienstdoende ATC. Even later volgde de opdracht om alle persoonlijke gegevens van de betreffende ATC uit de administratie te verwijderen, welke opdracht prompt door de computer werd uitgevoerd. Weg zorgvuldig opgebouwde conduitestaat!
Gelukkig gaat het programma niet zover om bij een dergelijke gebleken incompetentie van de speler zichzelf van de harde schijf te verwijderen om verdere rampen te voorkomen.

De *'Speech Thing'* van Covox is een hardware module met een luidsprekertje welke op de printerpoort gaat en waarmee de stemmen van *'TRACON II'* luid en duidelijk klinken. Dat is trouwens niet alles waar het apparaatje voor geschikt is. Een opsomming van alle mogelijkheden van de *'Speech Thing'* valt echter buiten het kader van deze recensie.

Importeur: HomeSoft
Speech Thing: ƒ 179,00

DEMO EN LESSEN

Het programma *'TRACON II'* laat u (en mij) als beginneling niet maar wat aanmodderen. Een in het pakket opgenomen demonstratie van vijftien minuten werkt zeer verhelderend en ook de opgenomen lessen zijn bijzonder nuttig.
Het pakket bevat voorts een cassette met circa tien minuten stemverkeer tussen de locale TRACON en de verschillende piloten. Dit geluid kan op eenvoudige wijze worden gesynchroniseerd met de demonstratie op het beeldscherm.
Voorin de enorme, prima te volgen en vaak leuk om te lezen, handleiding staat een opmerking: "Handleidingen zijn niet om gelezen te worden!" Natuurlijk leest u geen handleidingen, U start het programma en gaat onmiddellijk aan de gang.
Dit is de beste manier om zo snel mogelijk in de grootste problemen te geraken.
De handleiding van *'TRACON II'* MOET gelezen worden! Na het lezen van de eerste vier hoofdstukken kunt u al aardig aan de gang. De rest van de handleiding kunt u


Cathay Pacific



Luchthaven Schiphol NV

eventueel later doornemen, wanneer U de opties voor gevorderden wilt benutten.

INSTELLINGEN

In het pakket dat ons ter test aangeboden werd, zijn zes verschillende sectoren met elk vier of vijf vliegvelden opgenomen. Allemaal Amerikaanse, maar volgens de leverancier van het simulatieprogramma zullen Europese sectoren, waaronder het gebied waarbinnen Schiphol ligt, in het basispakket worden bijgesloten. *'TRACON II'* wordt met een geheel Nederlandse handleiding geleverd; daarnaast heeft HomeSoft als extra bijgesloten het boek "Luchtverkeersleiding" van Hans Vorhauer en Walther Bijsterveld dat speciaal hiervoor herdrukt werd door Unieboek. Dit boek zet op uiterst heldere wijze uiteen wat nu precies "luchtverkeersleiding" inhoudt en is een welkome aanvulling op de handleiding, al is het alleen maar om de nieuwsgierigheid te bevredigen hoe het nu werkelijk toegaat op Schiphol.

Rijks Luchtvaart Dienst



U kunt de vliegverkeersimulator op verschillende moeilijkheidsgraden instellen. De weersomstandigheden zijn instelbaar van zeer stabiel tot wisselvallig of stormachtig. De kwaliteit van de piloten is aan te geven van zeer ervaren tot het niveau waarbij u ze het liefst hun brevet zou afnemen. U kunt kiezen uit een inspannende, maar verder goed verlopende, werkdag tot het meemaken van een regelrechte nachtmerrie. En als laatste keus is er die tussen goed, niet geheel betrouwbare of helemaal niet werkende, aan de radar gekoppelde, computerapparatuur. U moet de vliegtuigen dan voornamelijk 'op papier' binnenpraten.


Cathay Pacific

ACCESSOIRES

In het programma *'TRACON II'* wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde spraak. Alle communicatie tussen de toestellen en de verkeersleiding is op deze manier hoorbaar. Nu zal het voor niemand een verrassing zijn dat het ingebouwde luidsprekertje van MS-DOS machines niet echt op deze taak is berekend. Om de spraak goed verstaanbaar te maken kan gebruik gemaakt worden van de *'Speech Thing'*. Een andere (prijzige) accessoire is een spraak-herkennings unit. Als u de computer hiermee uitrust, is de realiteitsgraad van de simulatie echter wel compleet. Onderdeel van deze spraak-herkennings eenheid is een hoofdset met ingebouwde microfoon. U kunt dan alle commando's in de microfoon inspreken, waarna deze door het programma worden herkend en uitgevoerd.



De ontwerper van *'TRACON II'*, Robert B. Wesson, heeft in 1977 een proefprogramma gemaakt dat niet alleen volledig de luchtroutes voor vliegverkeer controleerde (een computersimulatie van een ARTCC-sector) maar ook de diverse ATC-commando's voor begeleiding (vliegcorrecties) automatisch kon afgeven.
Het programma draaide op een mainframe computer en werd door verschillende deskundigen beter bevonden dan de luchtverkeersbegeleiding die in dezelfde sector met hetzelfde luchtverkeer door mensen werd uitgevoerd. *'TRACON II'* is gebaseerd op dat programma.
De zeer realistische uitvoering van *'TRACON II'* (de eerste versie) heeft enkele professionele Air Traffic Controllers de uitspraak ontlokt dat als het programma kan worden vervolmaakt met stemherkenning, grotere hoge-resolutie beeldschermen en in LAN- (Local-Area Network) uitvoering het zeker te gebruiken is bij de opleiding van echte ATC's. *'TRACON II'* beantwoordt bijna aan deze eisen!

PRODUKT INFO

Fabrikant: Wesson International
Importeur: Homesoft
Prijs: ƒ 169,50

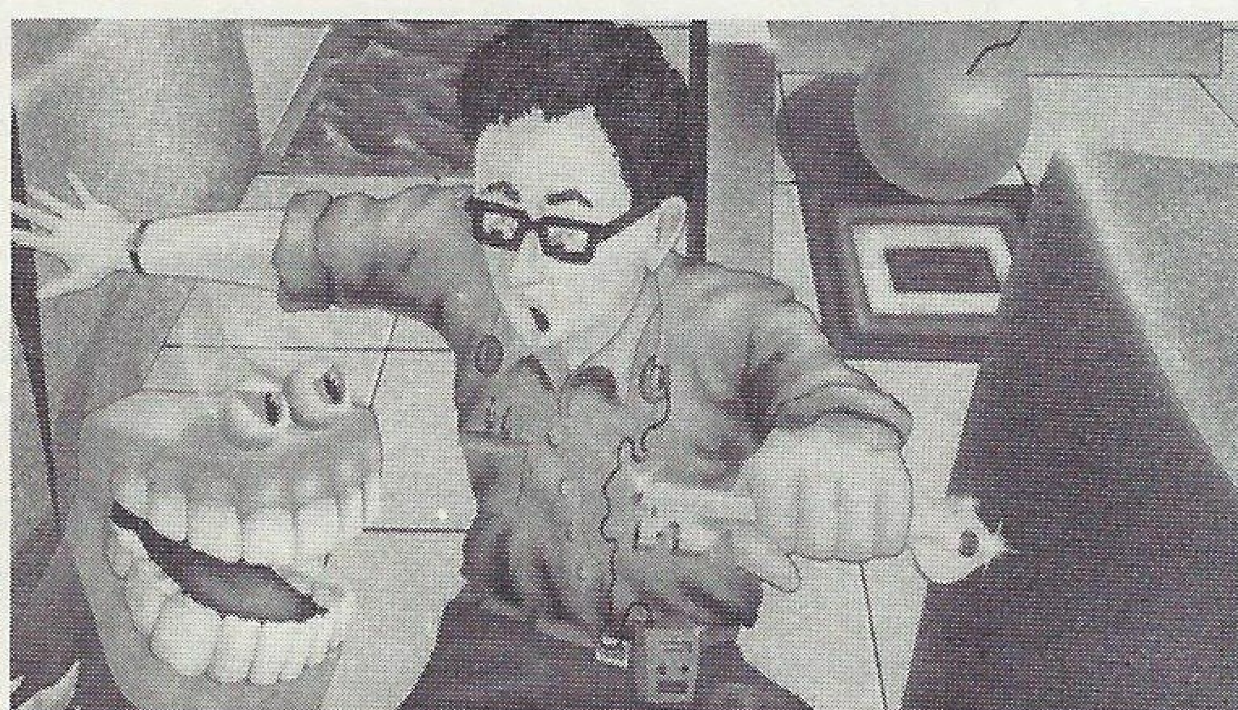
Leverbaar voor: MS-DOS
Alle videokaarten worden ondersteund
Besturing: toetsenbord, muis of 'voice control unit'

Prijs Wesson Spraakherkennings eenheid: ca. ƒ 800,00

***'TRACON II'* is op een zogenaamde XT (8088) met minimaal 512K vrij beschikbare RAM te spelen, maar dat is niet aan te bevelen. Op een AT (80286, 80386) komt het programma veel beter tot zijn recht. Ook het minimum van twee diskdrives is af te raden. Beter is het benutten van de snelheid van een harde schijf waarop het programma kan worden overgezet.**

CHIP'S CHALLENGE

Chip is verliefd op Melinda, de wonderschone voorzitster van een exclusieve computerclub welke Chip een lidmaatschap aangeboden heeft. Chip is dolgelukkig met dit aanbod, maar moet eerst wel een ballotage doorstaan: het oplossen van een enorm, 144 velden groot doolhof. Voordat men naar het volgende veld kan, moet een aantal chips verzameld worden. Lang niet alle chips liggen zomaar voor het oprapen. Vaak zal men blokjes moeten verschuiven, om bijvoorbeeld een brug te bouwen of om als schild tegen bommen te gebruiken.



PROBLEMEN GENOEG

Verder zijn er lopende banden, ijsvlaktes en vuur, hindernissen welke alleen met de juiste gereedschappen te nemen zijn.
Naarmate men verder in het spel doordringt worden de puzzels steeds moeilijker. Het kleinste foutje kan fataal zijn. Voeg hierbij de verschillende soorten monsters die het op Chip hebben voorzien, en u begrijpt: problemen genoeg.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari Corp
Importeur: Atari Benelux BV
Leverbaar voor: Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00

Gelukkig heeft Chip een onbeperkt aantal levens. Sterker nog, wanneer Chip duidelijk moeite heeft met het oplossen van een niveau wordt de mogelijkheid geboden dat niveau over te slaan. Dit kost natuurlijk wel punten. Oh ja, was ik vergeten te melden dat de beschikbare tijd niet onbeperkt is? Dit spel alleen al is reden genoeg een Lynx aan te schaffen!

Harry d'Emme

Nieuwe Atari spelcomputer

Atari introduceert de nieuwe

EPYX

Aanvankelijk was de Lynx een project van het Amerikaanse softwarehuis Epyx, bekend van fameuze programma's als *'Winter Games'*, *'Summer Games'* en *'California Games'*. Aan de wieg stonden Dave Needle en R.J. Mical, hetzelfde team dat de Amiga (nog voordat Commodore het concept kocht) ontwikkelde. Primaire doelstelling was een draagbare spelcomputer, een zogenaamde 'handheld' te ontwerpen die niet zou onderdoen voor 16bit computers zoals de Amiga en de Atari ST. Epyx kwam echter in financiële problemen en het gehele project werd door Atari gekocht. Epyx bleef echter wel de spelsoftware ontwikkelen.

WAT IS EEN LYNX?

De naam Lynx is pas in een laat stadium bedacht, bij de introductie in juni 1989 op de Consumer Electronics Show in Chicago werd nog gesproken van het *'Color LCD Portable Entertainment System'*.
De Lynx is niet veel groter dan twee op elkaar gestapelde VHS videocassettes en heeft een LCD kleurenscherm van acht centimeter diameter. De resolutie van het beeld is 160x102 pixels; niet zo scherp als een Atari ST of Amiga, maar door het kleine scherm valt dit nauwelijks op. De ingebouwde luidspreker laat het vier-kanaals geluid in mono horen. Met behulp van een (niet bijgeleverde) hoofdtelefoon kan men in stereo luisteren. Vier-kanaals wil zeggen dat vier geluidsgeneratoren tegelijkertijd actief kunnen zijn waardoor een rijk en vol geluid ontstaat.

Een joystick kent de Lynx niet, in plaats daarvan vinden we een joypad, zoals bij Nintendo en Sega. Twee vuurknoppen (A-B) hebben bij veel spellen elk een eigen functie. Uniek is dat met één druk op de knop het beeld 180° gedraaid kan worden, zodat linkshandigen ook kunnen spelen.
De Lynx gebruikt de 6502 microprocessor, die ook in de C64 en Atari XL/XE serie zit. De kloksnelheid is echter opgeschroefd naar 16Mhz, ongelooflijk snel! Hierdoor zijn de bewegingen uitermate vloeiend en overtuigend. Op het scherm kunnen tegelijkertijd 16 kleuren gebruikt worden uit een totaal van 4096 kleuren (net als de Amiga).

OOK VOOR LINKSHANDIGEN

LYNX

generatie spelcomputers

INSTEEKKAARTEN

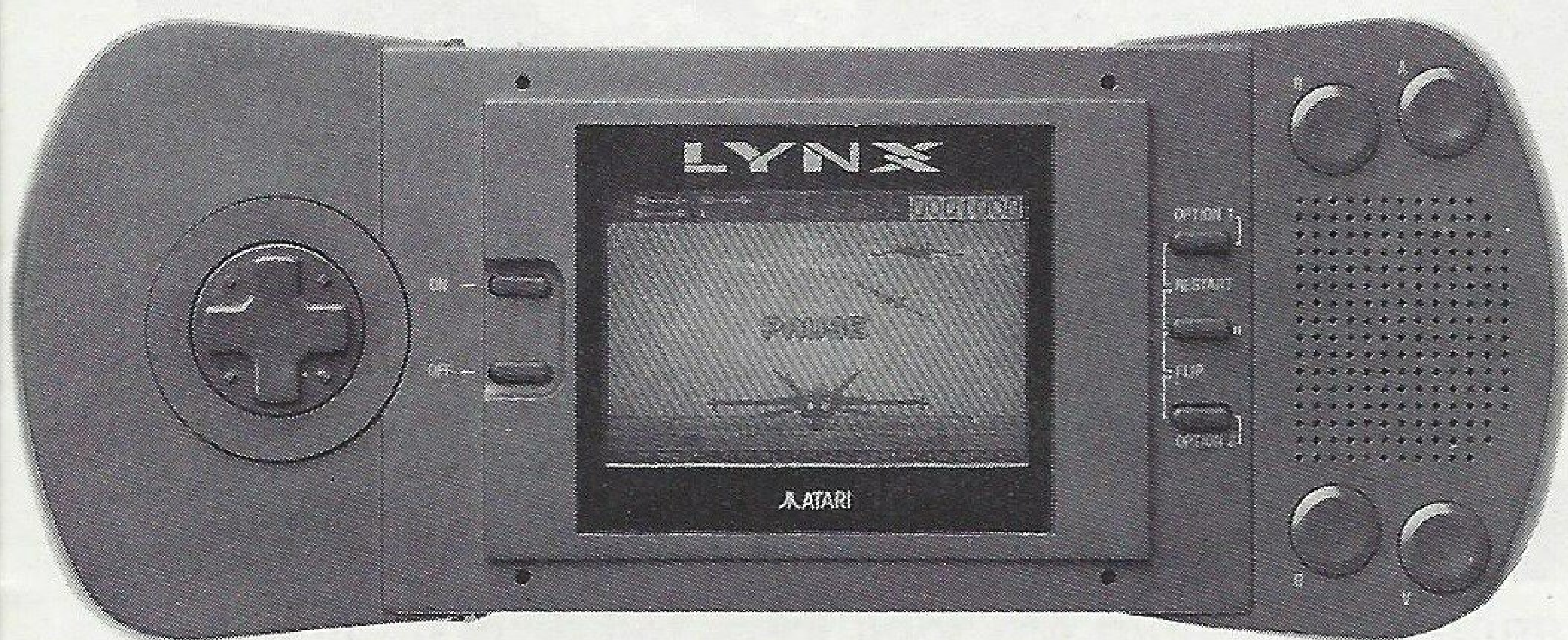
De spellen worden geleverd op insteekkaarten, welke minimaal één megabyte en maximaal acht megabyte kunnen bevatten. Ter vergelijking, Sega en Nintendo cartridges bevatten op dit moment maximaal vier megabyte. *'California Games'* wordt bijgeleverd, een uit vier spellen bestaand sportevenement.

LYNXEN

Bij sommige spellen is het mogelijk meerdere Lynxen te koppelen waardoor men gezamenlijk in hetzelfde spel speelt. Het benodigde kabeltje wordt bijgeleverd, maar iedere Lynx dient wel zijn eigen spelkaart te bezitten.

EN DUS....

De Lynx is een verbazingwekkend stukje technologie waarop het goed spelen is. Momenteel zijn er niet al te veel spellen leverbaar, maar de kwaliteit is hoog. In de nabije toekomst zal de reeks spellen gestaag uitgebreid worden waarbij enige aardige verrassingen in aantocht zijn *(sorry, geheimhouding opgelegd gekregen. Red)*.



De muziek en geluidseffecten zijn verbijsterend goed. De graphics zijn snel en vloeiend en ondanks de lage resolutie verbluffend. De Lynx kan beschouwt worden als de Super-de-Luxe Walkman onder de spelcomputers. Wat ons op het fenomeen batterijen brengt. De Lynx is het grote batterijen-monster. De zes benodigde batterijen gingen niet langer mee dan VIER uur, niet eens genoeg voor één sessie *'Gauntletten'*. De bijgeleverde adapter is dan ook strikte noodzaak. Hoe dat het gebruik onderweg als walkman zal beïnvloeden?

Robert K. Reurslag/Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari Corp.
Distributeur: Atari Benelux BV
Prijs: ƒ 499,00

GAUNTLET

Het beroemde spel uit de hallen nu ook verkrijgbaar voor de Atari Lynx.

Generaties geleden sloeg een betoverde steen in op Aarde, waarbij een kasteel op een haar na werd gemist. Sinds die tijd spookt het daar. De vertrekken worden bevolkt door wezens die hun boosaardige krachten op peil houden dankzij de uitstraling van de steen. Reeds vele avonturiers hebben gepoogd de steen te veroveren, doch tevergeefs. Bent u moedig genoeg om een poging te wagen? Het voortbestaan van de Aarde staat op het spel. Als de wezens nog sterker worden, zijn ze absoluut niet meer te stoppen.

De speler moet zich een weg banen door de talloze vertrekken en horden monsters. Gelukkig kunnen de tegenstanders met een welgericht schot worden gedood. Om te overleven in dit kasteel is het noodzakelijk om regelmatig voedsel te nuttigen. Dit is - net als goud, drankjes, toverspreuken en sleutels - in de kamers te vinden. Wees echter voorzichtig, niet alle drankjes zijn even gezond.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari Corp
Importeur: Atari Benelux BV
Leverbaar voor: Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00

'Gauntlet' en *'Gauntlet 2'* zijn ook verkrijgbaar voor de Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS, MSX en Nintendo. De Sega versie is gepland voor november

'Gauntlet' is een tamelijk getrouwe conversie van het spel zoals ik dat uit de amusementshallen ken. Het spel is - door te Lynxen - geschikt voor maximaal vier spelers. Degenen die in de amusementshallen verslaafd geraakt zijn aan *'Gauntlet'* kunnen hun hart ophalen. Vooral de optie om met meerdere spelers aan het avontuur deel te nemen laat de mogelijkheden van de Lynx aardig tot zijn recht komen.

Harry d'Emme

TREASURE TRAP

Vele mijlen onder zee

**Het is 1920 of daaromtrent. Op de bodem van de oceaan ligt het schip Esmeralda op berging te wachten.
De beroemde diepzeeduiker Howard Kelp (vrij vertaald als Hendrik-Jan Zeewier) heeft eindelijk na jarenlang zoeken het schip gevonden. Kelp is vastbesloten de goudschat in het wrak, dat op een record diepte van 300 voet ligt, te bergen.**



HET DIEPE IN....

In *'Treasure Trap'* neemt de speler de niet van risico ontblote baan van diepzeeduiker op zich. Bij het betreden van het wrak valt het oog meteen al op de eerste goudstaven. Minder gelukkig bent u uiteraard met de niet al te vriendelijke creaturen die deze schatten bewaken.

Giftige roggen, vraatzuchtige reuzenkrabben, sidderalen en talloze andere gevaren der diepzee versperren Uw pad. Meer dan **HONDERD** locaties moeten doorzocht worden, waarin de meest uiteenlopende hersenkrakende puzzels voor oponthoud zorgen.

NOGMAALS...

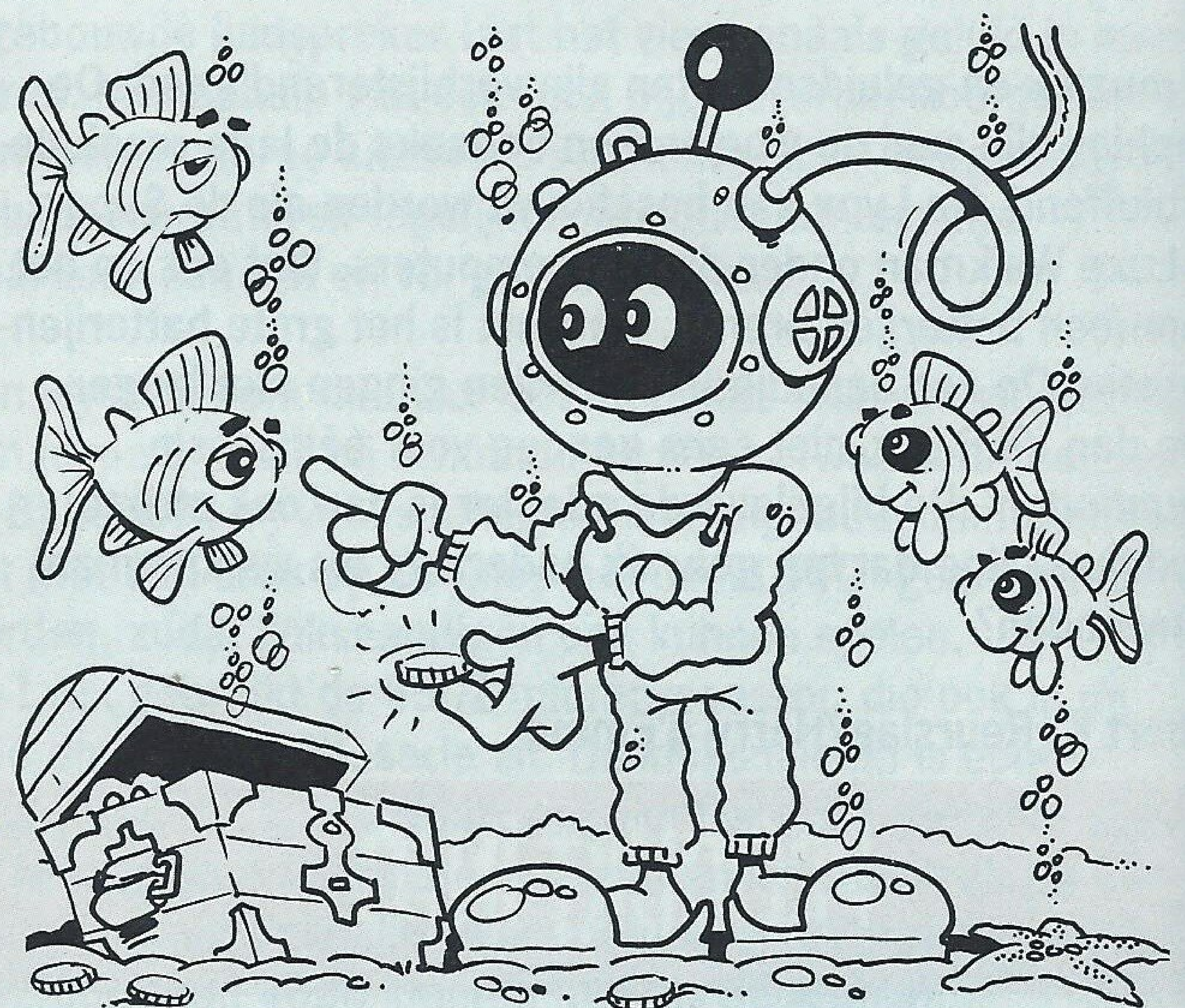
In leven blijven is niet het primaire doel in dit arcade avontuur maar wel noodzakelijk om het vergaren van het goud mogelijk te maken. Het leven aan boord van de gezonken Esmeralda is niet echt eenvoudig te noemen. Zo kunt u er bijvoorbeeld van uitgaan dat ieder wezen dat u ontmoet er alleen maar op uit is u tot belangrijkste onderdeel van de eerstvolgende maaltijd te verklaren. Met alle daaraan verbonden consequenties! Echter, bij sommige puzzels is de oplossing alleen mogelijk wanneer u de in de locatie aanwezige creaturen om de waterige tuin leidt en verleidt tot bepaalde handelingen. Gelukkig zijn er ook bepaalde u welgezinde vissen die ieder schadelijk object in de locatie verorberen.

OP PAD

Bewegen door de gangen en kamers van de Esmeralda is relatief eenvoudig.
De (lichtelijk) ouderen onder ons herinneren zich misschien nog de befaamde Ultimate Play the Game spellen zoals *'Alien 8'*, *'Nightshade'* en *'Underwurlde'* waarin de locaties op een zogenaamd isometrische wijze weergegeven werden.
De basis opzet van *'Treasure Trap'* is identiek.







CAISSON ZIEKTE??

De uren die ik, gekluisterd aan dat abominabele toetsenbordje, achter mijn Spectrum doorgebracht heb om Ultimate's *'Knightlore'* uit te kunnen spelen! Het softwarehuis Ultimate Play the Game verraste indertijd de Spectrum wereld met de innovatieve isometrische 3D weergave. Zoals Sierra On-Line nu populair is onder de avonturenspelers, zo was Ultimate zowat verplicht voor elke Spectrum bezitter.

'Treasure Trap' is in alle opzichten perfect afgewerkt. Op de Amiga werd een 512K RAM uitbreiding automatisch gevonden en benut: extra geluid, muziek en graphics.

De swingende muziek tijdens de demo sloeg me echt even met verbazing.

Het intro is zeer fraai, het waanzinnige raderbootje S.S. Poon komt het beeld binnen gestoomd. Onder de fors gemoderniseerde klanken van "Row, row, row your boat" wordt vervolgens de diepzeeduiker te water gelaten.

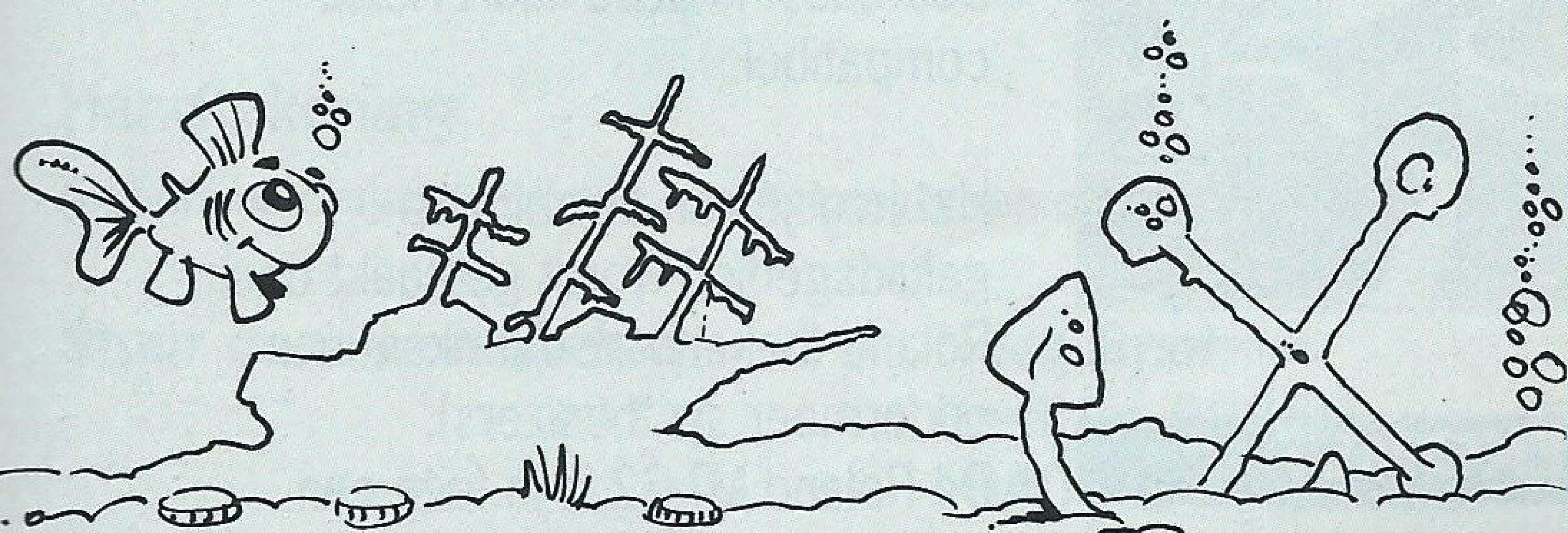
En onder stomende hip-hop muziek verdwijnt de S.S. Poon weer uit beeld.

Het spel kent meer dan honderd locaties die allemaal, dankzij ingenieus programmeren, een eigen karakter hebben. In sommige ruimtes is het goud eenvoudig te vinden, in andere moet soms op zeer ingewikkelde wijze met dozen geschoven worden om het goud te voorschijn te brengen. Daarnaast is het af en toe noodzakelijk even de zuurstofflessen te vervangen. Deze liggen her en der verspreid maar zijn niet altijd even gemakkelijk te vinden.

'Treasure Trap' heeft me vele uren slaap gekost. Het spel is groot - zeer groot - en biedt een fors aantal verrassingen en goed uitgedokterde puzzels. Alhoewel de puzzels in essentie niet gemeen moeilijk zijn kan het soms even duren voordat de manier van oplossen duidelijk wordt. Op het moment dat ik door kreeg hoe ik een gemene krab het werk voor me moest laten doen, ja dat geeft toch eventjes een forse portie voldoening.

'Treasure Trap' is niet revolutionair, opzienbarend of zelfs maar vernieuwend. Het is gewoon een goed spel dat voort borduurt op een oud stramien maar dat dan wel heel erg goed doet.

Harry D'Emme



OOK DAT NOG!

BLUB, BLUB........

In sommige vertrekken liggen de goudstaven voor het oprapen, maar in de meeste gevallen moeten puzzels worden opgelost voordat het edelmetaal opgeraapt kan worden. Om het wat lastiger te maken, wordt het wrak van de Esmeralda bevolkt door een assortiment vissen dat de eigenaar van een gemiddelde viskraam op de Albert Cuyp markt jaloers zou maken. Eén van die vissen is overigens een sidderaal, een variëteit die voorzover ik weet uitsluitend in zoet water voorkomt, maar dit foutje wordt de makers van het spel van harte vergeven.

Voor het oplossen van veel puzzels moet de medewerking van de vissen afgedwongen worden. Dit kan gebeuren door kisten of meubilair zodanig te verschuiven dat de dieren in een bepaalde richting worden gestuurd.

Niet alle vissen zijn de duiker vijandig gezind. Sommige roggen zijn bereid om hem op hun rug te vervoeren, waardoor ogenschijnlijk onbereikbare plaatsen opeens toegankelijk worden.

Voor noodgevallen beschikt de duiker over een tamme vis. Hoewel, tam...... Zodra het beestje wordt losgelaten stort het zich op de andere dieren in de ruimte. De malende kaken gaan dan vergezeld van het geluid van een cirkelzaag op volle snelheid. Grafisch ziet het spel er prima uit, terwijl Amiga bezitters over de geluidskwaliteit ook niets te klagen hebben.

Iets waaraan ik wel weer moest wennen is de wijze waarop een dergelijk spel met de joystick bestuurd wordt. Na een kwartiertje oefenen had ik de slag echter weer te pakken en kon ik aan een serieuze speurtocht beginnen. Helaas heb ik het einde van het spel nog niet bereikt, maar ik blijf het proberen, want voorlopig heeft het spel mij stevig in zijn tentakels.

Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Zoo
Importeur: Homesoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
MS-DOS ƒ 99,00

Ondersteunde videokaarten:
MS-DOS: CGA, EGA, VGA
Ondersteunde muziekkaarten: geen

SIERRA ON-LINE

Eén van de meest populaire softwarehuizen is in Nederland zonder twijfel het Amerikaanse Sierra On-Line. Het bedrijf werd in 1980 opgericht door het echtpaar Ken en Roberta Williams. Het 10-jarig jubileum lijkt ons een geschikte gelegenheid om stil te staan bij de geschiedenis van Sierra On-Line.

DE GARAGE

Zoals zoveel bedrijfjes in de beginperiode van de personal computer, begon het echtpaar Williams hun bedrijfje in de garage. Ken was, voordat Sierra On-Line werd opgericht, al vier jaar bezig met het ontwikkelen van software op financieel- en fiscaal gebied. Gelukkig wist zijn vrouw hem te overtuigen dat Sierra zich op de spellenmarkt moest richten. Anders hadden we het nu waarschijnlijk moeten stellen zonder klassiekers als *'Leisure Suit Larry'* en de *'Space Quest'* serie.

SPACE QUEST IV

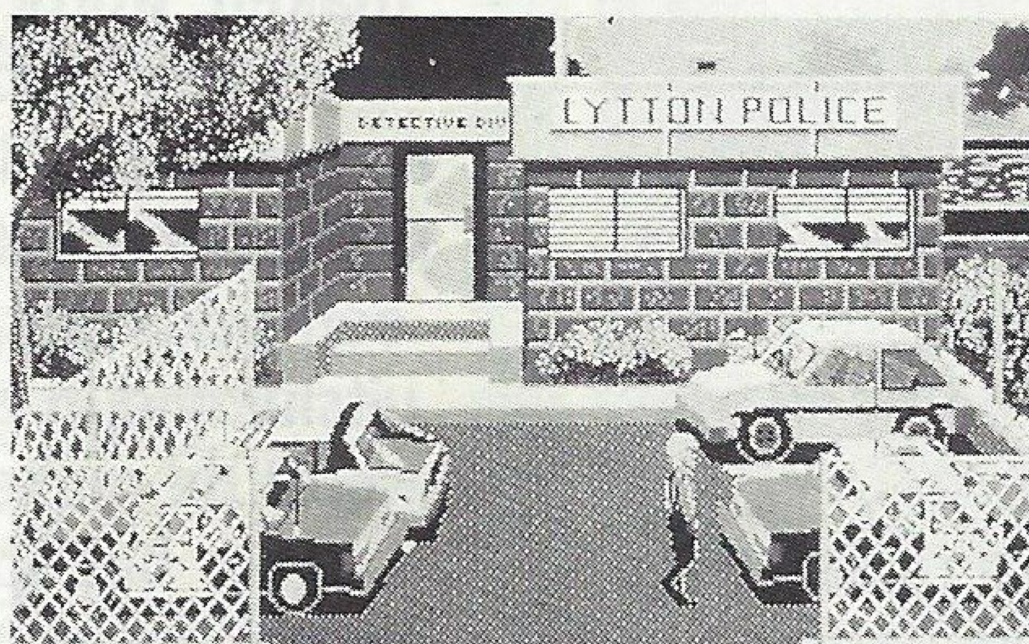


IN DEN BEGINNE.....

.....was er de Apple computer, ook al een produkt dat zijn ontstaan vond in een garage. In dit geval de garage van Steve Wozniak, waar samen met die andere Steve (Meretzky, wel te verstaan) deze computer ontwikkeld werd. Al snel kwam de Apple II, met een geheugen van 48Kb. Het eerste Sierra produkt hiervoor was een avonturenspel met de titel *'Mystery House'*. Het scenario was van de hand van Roberta, terwijl Ken het programmeren voor zijn rekening nam. Het enorme succes van dit spel gaf de doorslag. Ken nam ontslag en Sierra On-Line werd opgericht. Het echtpaar verliet het drukke Los Angeles en betrok een optrekje in Oakhurst, aan de voet van het Sierra gebergte.

DE WEG NAAR DE TOP

De Williams'en bleven altijd streven naar perfectie en beter! Zo kwam in 1982 *'Time Zone'* uit, een avontuur met 1400 verschillende achtergrondgraphics. Dit was nog nooit vertoond! Ook de samenwerking met Jim "The Muppets" Henson, waaruit het spel *'Dark Crystal'* voortkwam, was een sprong voorwaarts.



POLICE QUEST II

Toen Sierra door IBM benaderd werd om het uiterst geheime PCjr - 128K geheugen en 16 kleuren op het scherm - project van spelsoftware te voorzien, kwam *'King's Quest - Quest for the Crown'* in 1984 op de markt. Door het grotere geheugen van de PCjr kon Roberta haar fantasie verder uitleven dan ooit tevoren.

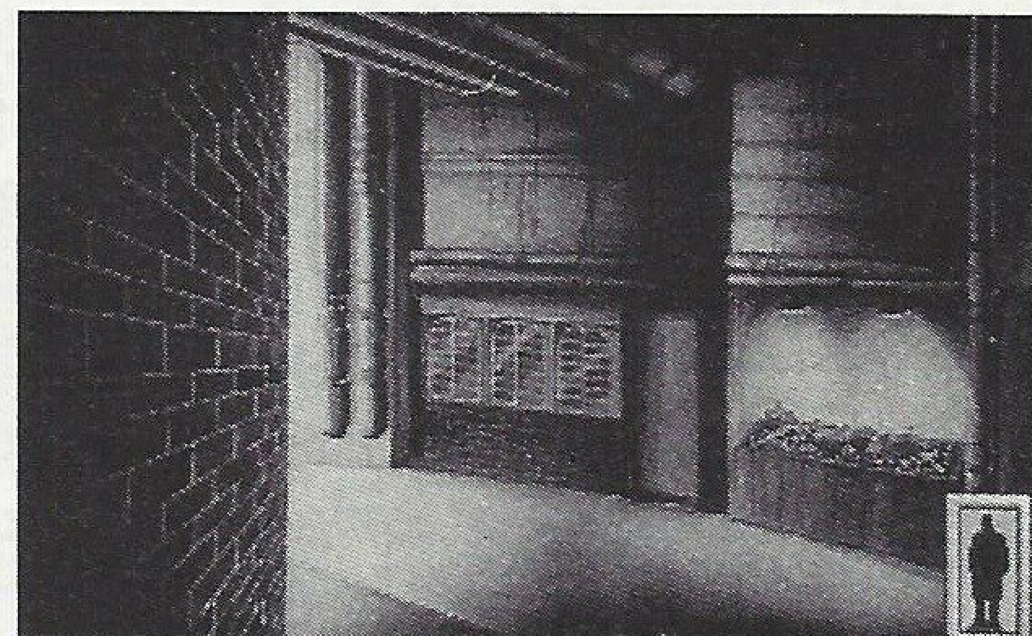
In *'King's Quest - Quest for the Crown'* konden de helden vrij rondlopen in een drie-dimensionale omgeving, begeleid door achtergrondmuziek en geluidseffecten.
Zowel voor Sierra als IBM een geslaagd avontuur (excuseer de woordspeling); de verkoop van de PCjr werd door het spel duidelijk bevorderd. Dat uiteindelijk de PCjr een megaflop bleek was niet aan Sierra te wijten.
En zo ging het door, met nieuwe *'King's Quest'* verhalen, *'Space Quest'* en *'Police Quest'*. Het grote succes volgde echter toen de semi-erotische verhalen van *'Leisure Suit Larry'* verschenen. De totale doorbraak had plaatsgevonden.



MOTHER GOOSE

DE TOEKOMST

De hardware ontwikkelingen blijven doorgaan, waarbij de prijs blijft dalen. Sierra is voortdurend op zoek naar manieren om die nieuwe mogelijkheden uit te buiten. Momenteel is men bij Sierra druk bezig om CD-ROM als opslagmedium te benutten. Een logische stap gezien de omvang van de huidige Sierra spellen. Het aantal diskettes per Sierra spel neemt namelijk nog steeds toe. De eerste titels die op CD-ROM zullen verschijnen zijn een nieuwe versie van *'Mixed-up Mother Goose'* (een spel, gericht op jonge kinderen) en *'King's Quest 1'*. Ook *'King's Quest 5'* zal op CD-ROM verschijnen. Wanneer alles volgens plan verloopt, zien we deze CD-ROM's tegen het einde van dit jaar op de markt.



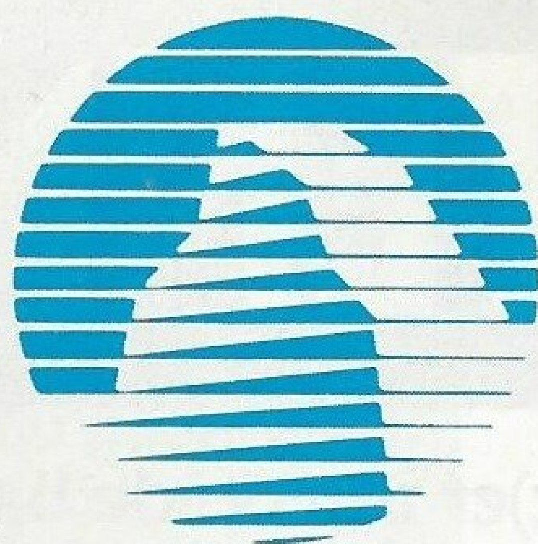
RISE OF THE DRAGON

EN DAN NU, MUZIEK!

Een relatief nieuwe ontwikkeling bij MS-DOS machines is de grotere aandacht voor het geluid. Tot op heden bleef dit door het kleine luidsprekertje beperkt tot wat gepiep. Sinds ongeveer een jaar bestaan er echter speciale muziekkaarten, zoals de AdLib Music, de Covox Soundmaster en de CMS Soundblaster kaart.
De AdLib kaart heeft 11 registers en aansluitingen voor een hoofdtelefoon of een stereoversterker.
Een stapje hoger op de ladder treffen we de Soundblaster aan. Deze synthesizerkaart bevat 12 registers. Daarnaast is deze kaart AdLib compatibel.

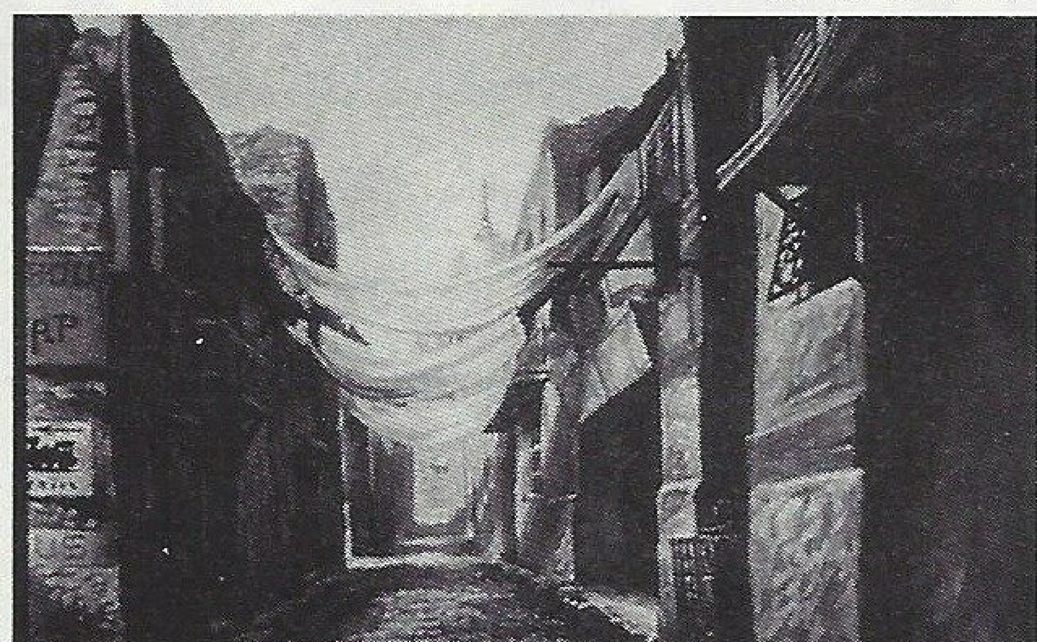
Het neusje van de zalm op geluidsgebied wordt gemaakt door Roland (bekend als fabrikant van ondermeer synthesizers).
De Roland MT-32 is in feite een complete synthesizer met 32 registers, een percussie computer en MIDI ingang. De Roland MT-32 wordt niet in de

computer gestoken, maar is een losstaand apparaat. Daarnaast levert Roland ook nog de LAPC-1 synthesizer kaart.



SIERRA®

HEART OF CHINA



AMIGA/ATARI ST

Hoewel Sierra primair voor MS-DOS ontwikkelt, worden ook andere computers ondersteund. Steeds meer worden de grafische- en geluids-mogelijkheden van de Amiga benut. Wat de Atari ST betreft, alle nieuwe Sierra spellen benutten de MIDI op de Atari ST. Sluit een synthesizer op de MIDI poort van de Atari ST aan en orkestrale muziek is uw deel. Zo bevat *'Space Quest 3'* een veertig minuten durende compositie van Bob Siebenberg, de voormalige drummer van Supertramp. Eén ding moet echter wel toegegeven worden; waar Sierra leidinggevend is op MS-DOS gebied qua graphics en geluid, blijft de Amiga en Atari ST ontwikkeling achter. Dit is niet verwonderlijk wanneer men weet dat in Amerika de Amiga en de Atari ST als computers niet meetellen. Beide machines werden en worden voornamelijk in Europa verkocht.



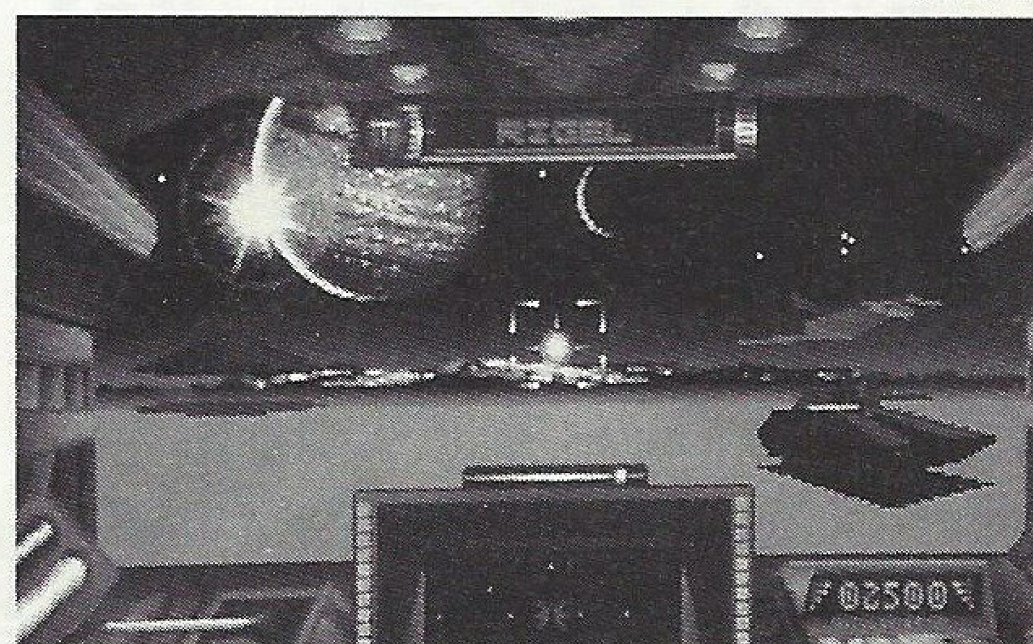
MANHUNTER

TOT SLOT

Bang voor de toekomst hoeven we zeker niet te zijn. Sierra heeft zojuist het softwarehuis Dynamix gekocht, bekend van *'A-10Tankkiller'* en *'David Wolf - Secret Agent'*. Uit dit samengaan zal ongetwijfeld iets moois groeien; de volgende titels zijn reeds aangekondigd: *'Heart of China'*, *'Red Baron'*, *'Rise of the Dragon'* en *'Stellar 7'*.

Sierra zelf heeft voor de periode september 1990-maart 1991 de volgende spellen geannonceerd: *'Fire Hawk - Thexder 2'*, *'Hero's Quest 2: Trial by fire'*, *'King's Quest 5'*, *'Keeping up with Jones'*, *'Oil's Well'* en *'Space Quest 4:Roger Wilco and the Time Rippers'*. Van een nieuw Larry avontuur is niets bekend.

STELLAR



NEEM EEN ABONNEMENT OP HOOG SPEL

Een abonnement op Hoog Spel heeft de nodige voordelen. Om te beginnen loopt u nooit meer het risico dat het blad uitverkocht is. Bovendien betaalt u voor een abonnement slechts ƒ 69,00, een interessante besparing. Bijkomend voordeel is een korting van 10%, of zelfs 25% op de aanschaf van software via onze lezersservice. **Zie pagina 63 voor meer details.**

BON

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... **Woonplaats:** ....

Leeftijd: ....

Handtekening

(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)

Stuur deze bon op naar: **Hoog Spel**
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, ten name van Hoog Spel BV te Amsterdam. Vermeld bij uw betaling s.v.p. uw naam en postcode.

"Forty-Love. Serve to Hoog Spel"

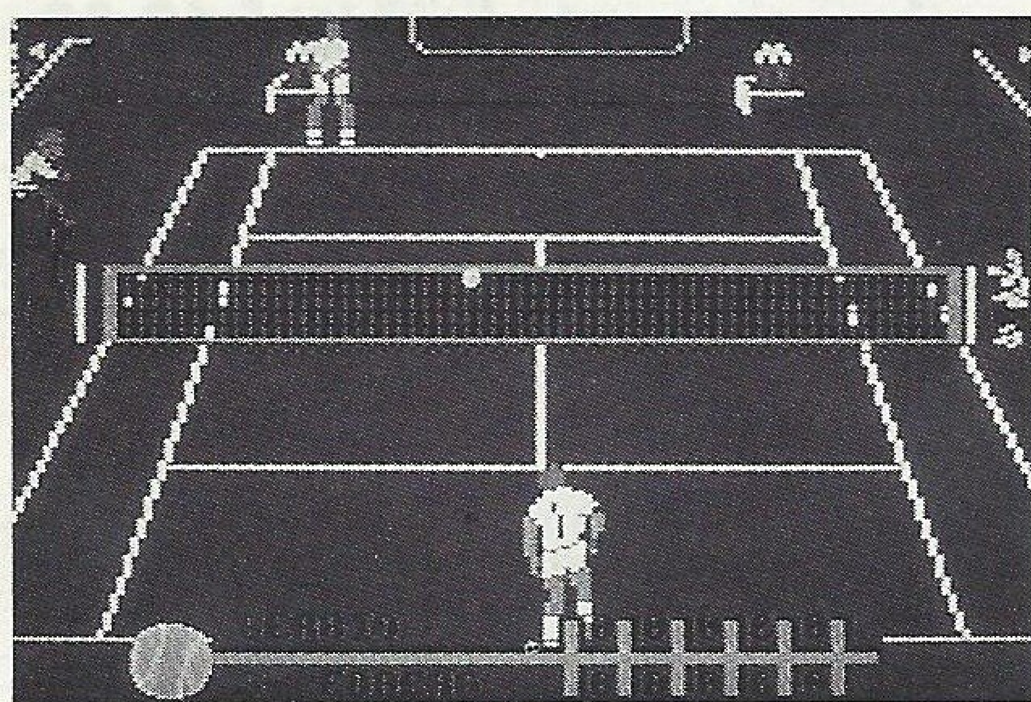
PRO TENNIS TOUR

Menig tennis(s)(t)er zou op de banen van Wimbledon willen spelen, al was het maar één maal. Jammer genoeg is dit niet een ieder gegeven, maar met Ubisoft's *'Pro Tennis Tour'* kan men in ieder geval in de waan verkeren een gevierde ster te zijn. Wie riep daar "Tom Okker"?

VEEL OEFENEN

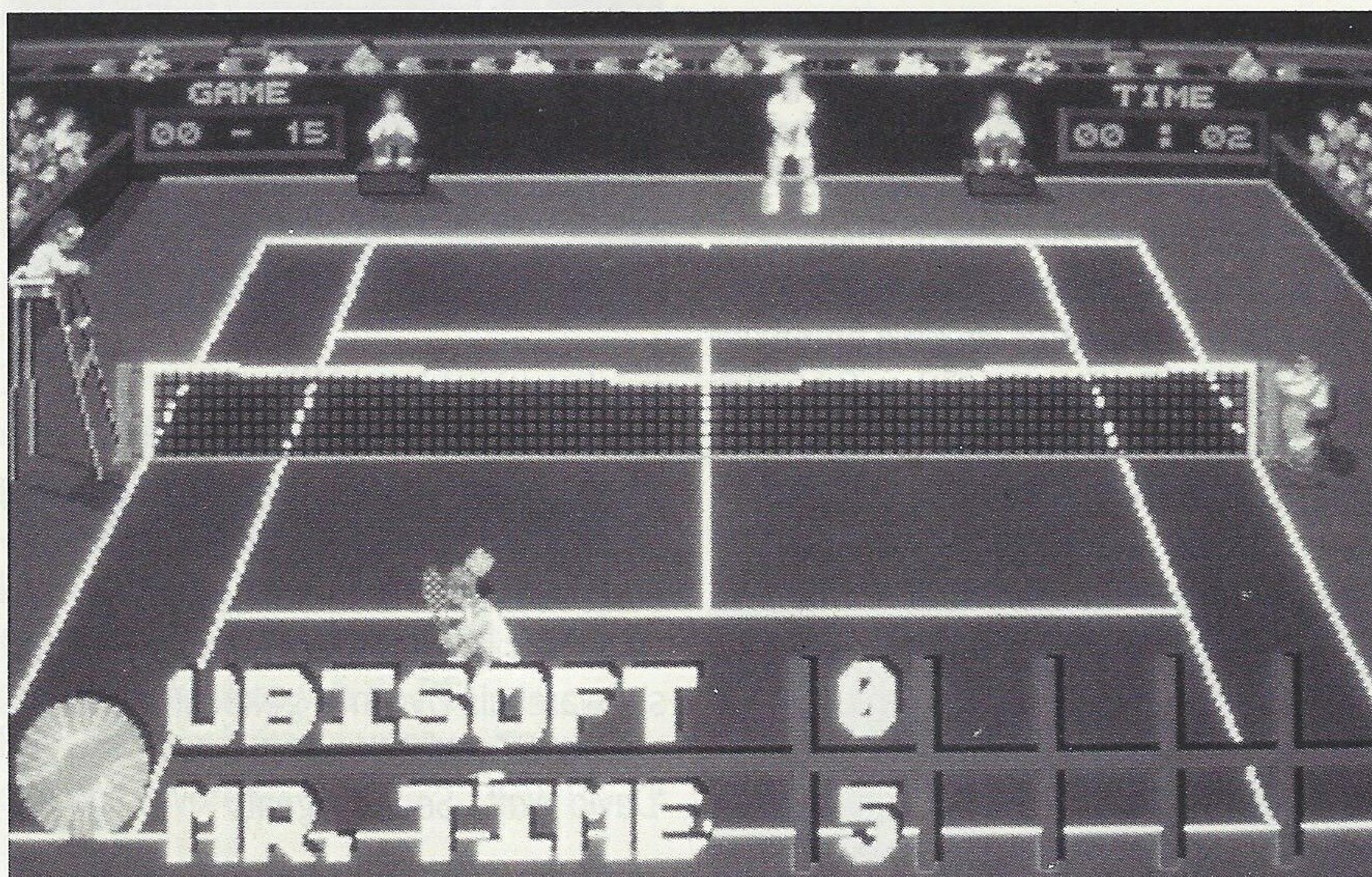
Voordat u zelfs maar aan de beker in Wimbledon mag ruiken, dienen heel wat wedstrijden te worden afgewerkt. De speler begint namelijk op een bescheiden 64e plaats op de wereldranglijst. Naarmate meer wedstrijden worden gewonnen - jazeker, gewonnen moet er worden! - stijgt men langzaam maar zeker op de ladder.

Trainen blijft natuurlijk een eerste vereiste om een sport onder de knie te krijgen. *'Pro Tennis Tour'* voorziet ruimschoots in deze behoefte. Zo kan men zich bezighouden met het vervolmaken van de eigen service of een oefenpartijtje spelen tegen de computer. De laatste trainingsoptie is het spelen tegen een servicekanon. Dit toestel kan op zes verschillende programma's worden afgesteld. Naarmate een hoger programma-nummer voor het kanon wordt ingesteld, zal het service patroon afwisselender worden.



Men ziet het veld - ongeacht de gekozen optie - vanuit het bekende TV camera standpunt, namelijk recht achter en iets boven de 'base-line'.
Het spel kan op drie moeilijkheidsgraden worden ingesteld (makkelijk, gevorderd en professional), zij het dat de programmeur een klein geniepigheidje heeft ingebouwd. Tijdens een toernooi kunnen namelijk slechts de eerste twee partijen op het makkelijkste niveau worden gespeeld. Zodra men is doorgedrongen tot de derde ronde, speelt men automatisch op het niveau voor gevorderden.

MS DOS



De toernooien die worden afgewerkt zijn achtereenvolgens Melbourne, Roland Garos, Wimbledon en tenslotte Flushing Meadow. Het is echter niet noodzakelijk om een toernooi te winnen voordat men aan het volgende kan deelnemen. Hierdoor krijgt men tenminste de kans om op verschillende soorten ondergrond te spelen. Wimbledon wordt op gras gespeeld, Roland Garos op gravel (zoals ook het Melkhuisje in Nederland) en Flushing Meadow en Melbourne beschikken over banen van cement.

Zoals gebruikelijk bij dit soort spellen, kiest de computer automatisch of een bal met back- of forehand wordt gespeeld. Dit hangt af van de plaats van de speler ten opzichte van de bal. Een andere beslissing die de computer neemt is het effect waarmee de bal wordt geslagen. De hoek waaronder de bal van het racket vertrekt wordt niet alleen bepaald door de positie van de speler op de baan, maar ook door het moment dat de bal wordt geraakt.

ATARI ST/AMIGA

Deze twee versies van het spel zijn nagenoeg identiek aan elkaar,voor meer informatie verwijzen wij naar de recensie van de MS-DOS versie van het spel.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ubisoft
Importeur: Computer Collectief

'Leverbaar voor:
C64 diskette: ƒ
C64 cassette: ƒ
Atari ST: ƒ
Amiga: ƒ
MS-DOS: ƒ

Ondersteunde videokaarten: Hercules, CGA, EGA, Tandy

Ondersteunde muziekkaarten: geen

MS-DOS

Dat hoogmoed voor de val komt, bewees Pro Tour Tennis nog eens op duidelijke wijze. Tijdens mijn eerste wedstrijd in Australië liet mijn tegenstander mij naar adem snakkend op de baan achter. Het scorebord liet de hoopgevende stand 6-0, 6-0, 6-1 zien. Ik had duidelijk de opgaande lijn te pakken. Bovendien was mijn tegenstander veel hoger geplaatst op de ranglijst (62 of 63, daar wil ik vanaf zijn.) Misschien dat enige training toch niet zo'n slecht idee was.
Dat laatste helpt inderdaad aanzienlijk, wil men tenminste in Pro Tennis Tour bescheiden meedraaien. Het spel is namelijk snel en niet echt makkelijk. Gelukkig wordt het de speler iets een-voudiger gemaakt door het feit dat op de baan een kruisje verschijnt dat aangeeft waar de bal van de tegenstander zal landen.
Het leukste van dit soort spellen blijft natuurlijk altijd de mogelijkheid om tegen iemand anders te spelen. Gelukkig is door de makers van 'Pro Tennis Tour' in deze wens voorzien. Een ander onontbeerlijk onderdeel voor spellen waarin men een langdurige carrière nastreeft is het kunnen opslaan van de vorderingen. Tot slot, tennis op de computer is natuurlijk niet echt een innovatieve ontwikkeling te noemen, maar de poging van Ubisoft is lovenswaardig. Het is een aardig spel geworden dat de doorzetters zeker zal aanspre-ken. Al met al begin ik aan de computertegenstanders al net zo'n hekel te krijgen als een gemiddelde Engelse umpire aan John McEnroe.

Mart Wills



C64

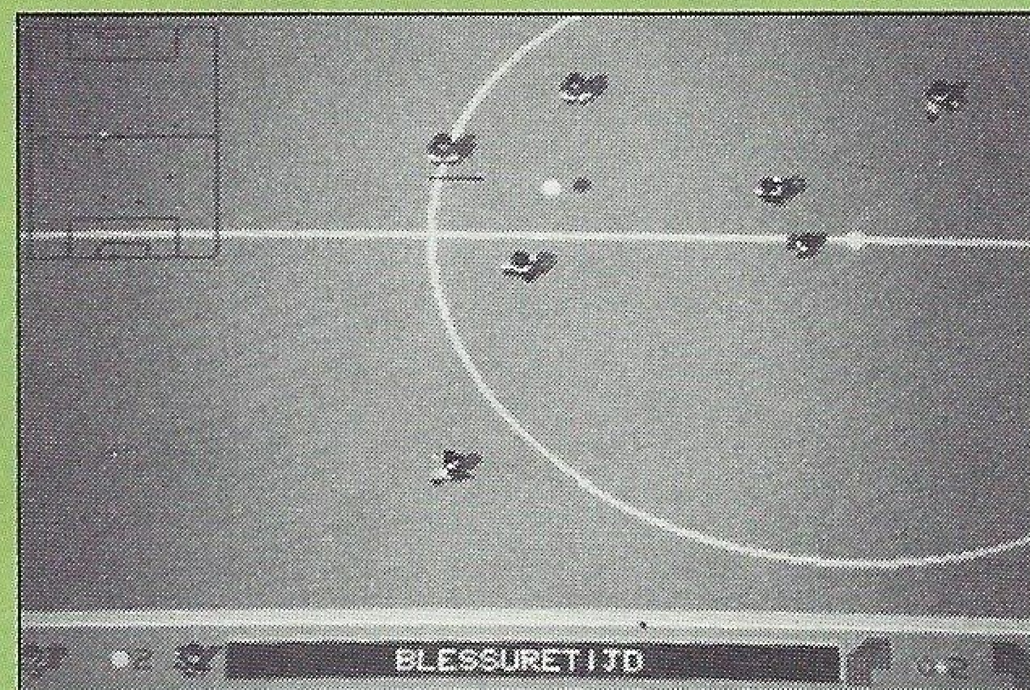
De C64 versie is moeilijk te spelen. Pas na een ruime oefenperiode slaagde ik erin om een set met de draaglijke cijfers 6-4 te verliezen. In tegenstelling tot wat de handleiding vermeldt, ver-schijnt helaas geen aanduiding in beeld over de plaats waar de bal zal landen. In tegenstelling tot de andere versies is het bovendien niet mogelijk om een toernooi te saven.
Naar mijn mening zijn er voor de C64 betere ten-nisspellen te koop.

Frans van Lunteren

KICK OFF 2

Met 'Kick Off 2' bouwt het Engelse softwarehuis Anco verder aan het succesverhaal dat met *'Kick Off'* in 1989 begon. *'Kick Off'* werd uitgeroepen tot sportsimulatie van het jaar en kreeg zowel in Frankrijk als Engeland prijzen toegekend.

De opvolger van het beste voetbalspel aller tijden!



NEDERLANDSE VERSIE

Anco heeft ingespeeld op de reacties op *'Kick Off'* en heeft *'Kick Off 2'* waar mogelijk verbeterd. Ook nu weer heeft HomeSoft een volledig Nederlandstalige versie uitgebracht, ook wat schermteksten betreft.
De essentie van het spel is gelijk gebleven. Men bekijkt het veld van boven met een gering 3D effect in de spelers. Op de "scanner" linksboven in beeld kan de positie van alle spelers in het veld gevolgd worden (niet op C64).

OPTIES

Aan het begin van het spel kan een groot aantal opties gekozen worden, waaronder de conditie van het veld (normaal, nat, vochtig of kunstgras), al dan geen wind en de lengte van een wedstrijd.
Daarnaast kan worden bepaald of een speler de bal wel of geen effect kan geven. Ook kan men ingeven hoe ervaren het team is; jongens uit de derde divisie spelen slechter dan internationals. Op de Amiga en Atari ST is het daarbij ook nog eens mogelijk teams en tactieken uit Anco's Player Manager in te laden en te gebruiken. Tot slot moet gekozen worden welke tactieken toegepast kunnen worden.

NOG MEER OPTIES

Men kan competitie, bekerwedstrijden, vriendschappelijke wedstrijden en zelfs een enkele wedstrijd spelen. Voordat het veld wordt betreden kunnen de tactieken en de opstelling van het team worden gewijzigd.
Men kan alvast wat oefenen op het veld waarbij de handleiding een beetje in de fout gaat. Volgens deze zou men strafen hoekschoppen kunnen oefenen. In de uiteindelijke versie van het spel kunnen geen strafschoppen geoefend worden. Het commentaar van Anco's directeur Anil Gupta luidde dat op het laatste moment besloten was deze optie uit het spel te halen, aangezien het anders allemaal veel te makkelijk zou worden. De handleiding was toen echter al gedrukt.
Men kan wel alle facetten van het spel oefenen en gelukkig zonder tegenstanders.

"GEZELLIG" AVONDJE

'Kick Off 2' kent nog een bijzonder unieke optie, althans bij de diskette versies van het spel. Het is mogelijk doelpunten waarop men trots is, op disk op te slaan en te herhalen.
Het gaat echter nog verder, *'Kick Off 2'* bevat een speciale "editor" waarmee het mogelijk is een demo diskette van alle hoogtepunten uit wedstrijden te maken. Hiermee kan men vervolgens, net als met een goed georganiseerd dia-avondje, de vriend(inn)en tot vervelens toe teisteren.

Frank Zappa scheidsrechter?

Het leek onmogelijk *'Kick Off'* te verbeteren, doch bewijst het tegendeel. Razendsnel speelt men de bal naar een medespeler, of wordt de keeper omzeild. Een kopbal is een fluitje van een cent, gewoon op het goede (ahum!) moment springen. Tackelen, slidings, hinderen, alle grappen en grollen die in werkelijkheid uitgehaald kunnen worden - behalve de scheidsrechter onderuit halen - zijn mogelijk.
Uniek is natuurlijk het kunnen laten meespelen van in *Player Manager* opgebouwde en getrainde elftallen. En helemaal uit mijn bol ging ik toen ik mijn eigen doelpunten Top Tien kon samenstellen!

De handleiding is erg uitgebreid, maar is op sommige punten zeer onduidelijk. Daarnaast zijn niet alle opties aanwezig. Zo kunnen geen schaartrappen *(Wat is dat nu weer? Red.)* genomen worden en zijn de scheidsrechters niet te zien op het veld. Anco schijnt na het drukken van de handleiding fors wat wijzigingen aangebracht te hebben. Ondanks dit is *'Kick Off 2'* zeer de moeite waard.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Anco
Distributeur: HomeSoft
Leverbaar voor:

C64 cass	ƒ 39,95
C64 disk	ƒ 59,50
Atari ST	ƒ 79,50
Amiga	ƒ 79,50
IBM 5.25/3.5	ƒ 89,50

Alle versies zijn volledig Nederlands-talig. Over de MS-DOS versie is op dit moment weinig bekend. Waarschijnlijk zal CGA/EGA/VGA ondersteund worden, evenals de AdLib kaart.

DE GROENE ZODEN:

PLAYER MANAGER

Als international bent u als speler/coach aangetrokken door een kleine doch ambitieuze voetbalclub, teneinde het landskampioenschap te veroveren.

NIEUW SPEL

Bij het opstarten van een nieuw spel, last de computer een "denkpauze" in. Het programma put uit een bestand van zo'n 1000 (!) verschillende spelers die allemaal bij een club moeten worden ondergebracht.
Hierna kunnen het jaar waarin gespeeld wordt (van 1980 tot 2999), de namen van de clubs en de naam van de coach gewijzigd worden. Deze gegevens kunnen op disk opgeslagen worden, waarna het spel een volgende maal zonder vertraging kan beginnen.

BESLISSINGEN, BESLISSINGEN....

Naast de vier standaard tactieken, kunt u geheel nieuwe ontwikkelen om later tijdens een wedstrijd toe te passen. Voor perfectionering ervan moeten soms nieuwe spelers aangetrokken worden op de transfermarkt.
Na de wedstrijden kan informatie over individuele spelers opgevraagd worden. Zo kan bekeken worden hoe het met die geblesseerde knie staat, of dat er misschien een hartig woordje gesproken moet worden over die vier gele kaarten de laatste weken. Misschien is het wel verstandig bepaalde spelers een andere positie binnen het elftal te geven.
Ook kan een speler een transfer vragen. Dit verzoek kan de coach negeren of zelfs afwijzen, maar indien niet de goede reactie volgt, beïnvloedt dit wel de prestaties van de speler.

NA DE AFTRAP

Na de training wordt de wekelijkse wedstrijd gespeeld. Na het bestuderen van de opstelling van de tegenstander stelt u als coach het eigen team samen. Ook beslist u om al dan niet zelf mee te spelen. Tot slot moet gekozen worden of de hele wedstrijd getoond wordt of alleen de uitslag.
Het spelen van de wedstrijden gebeurt in een speciale, afgeslankte versie van *'Kick Off'*. Alle facetten van *'Kick Off'* zijn behouden, doch de wedstrijden duren slechts twee maal vijf minuten.

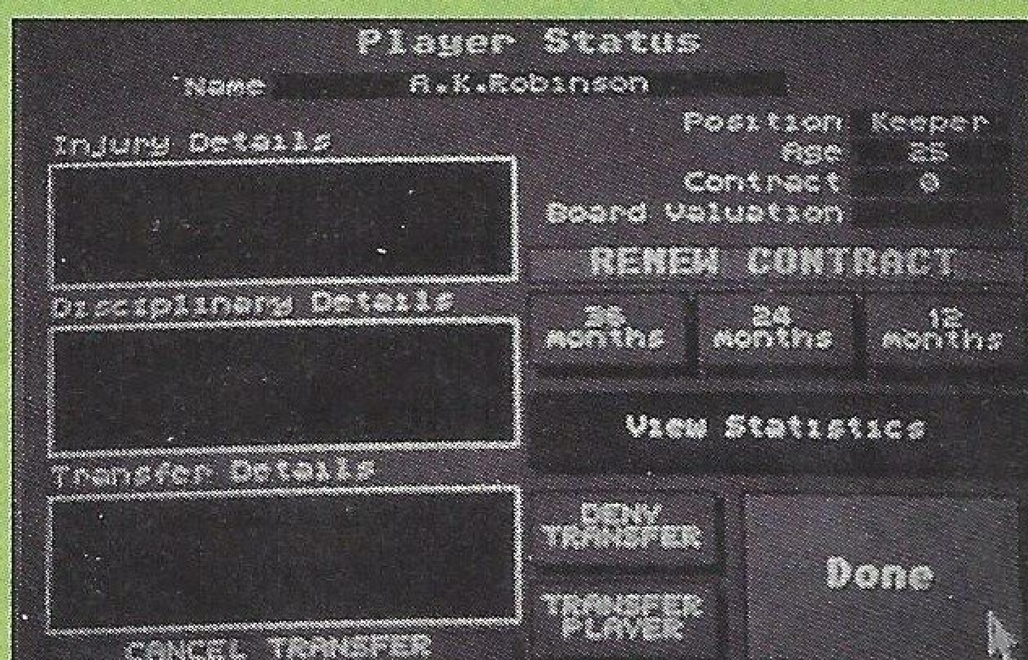
ZELF TACTIEKEN ONTWIKKELEN

Bij het uitstippelen van nieuwe tactieken dient u per speler de bewegingen over het veld op te geven en deze te integreren in een groter geheel. Vervolgens kunnen de bewegingen van de spelers worden bestudeerd om de werkelijke waarde van uw vondst te beoordelen.
De mogelijkheden zijn zeer uitgebreid en zullen menig coach wel wat nachtrust kosten. De nieuwe tactieken kunnen op disk worden opgeslagen; een unieke optie.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Anco
Distributeur: HomeSoft
Prijs:
Amiga ƒ 79,50
Atari ST ƒ 79,50
MS-DOS 5.25/3.5 ƒ 89,50

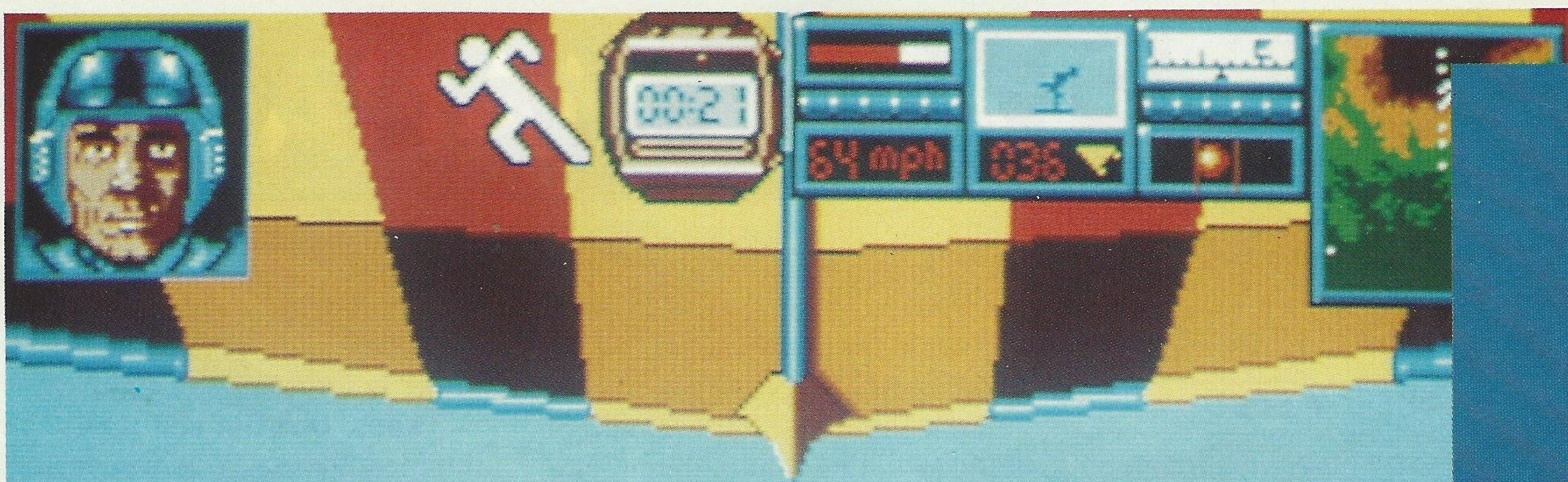
Alle versies zijn Nederlandstalig. Over de MS-DOS versie is op dit moment weinig bekend. Waarschijnlijk zal CGA/EGA/VGA ondersteund worden, evenals de AdLib kaart.



**Aan voetbal managementspellen geen gebrek, maar *'PM'* is ongetwijfeld de beste keus. Ook het zelf mee kunnen spelen in de wedstrijd maakt *'PM'* tot meer dan een gewone simulatie.
De mogelijkheid elftallen uit *'PM'* in *'Kick Off 2'* te laten spelen voegt een extra dimensie toe. De Atari ST en Amiga versies die ik gezien heb zagen er goed uit, alhoewel er ietwat spaarzaam met geluid omgesprongen werd.
De handleiding is vrij uitgebreid, maar bevat wat onjuistheden en omissies. Dit is echter niet de schuld van de vertalers; de Engelse handleiding kent hetzelfde probleem. Zo is de beschrijving van het voetbal gedeelte binnen *'PM'* identiek aan de originele *'Kick Off'* handleiding, waarbij vergeten is dat het voetballen binnen *'PM'* niet alle opties bevat. Slordig!
Wezenlijker fout is echter dat niet wordt uitgelegd dat de camera-optie, waarmee het mogelijk is één bepaalde speler op het veld te volgen, ingeschakeld wordt door toets <F> in te drukken.
Tijdens de wedstrijd kan met behulp van de cursor-toetsen de camera op andere spelers gericht worden.
Ondanks het bovenstaande speel ik *'PM'* regelmatig en met veel plezier.**

Helen Balens

EROP OF ERONDER



Een nieuwe ijstijd breekt aan

MIDWINTER

ATARI ST

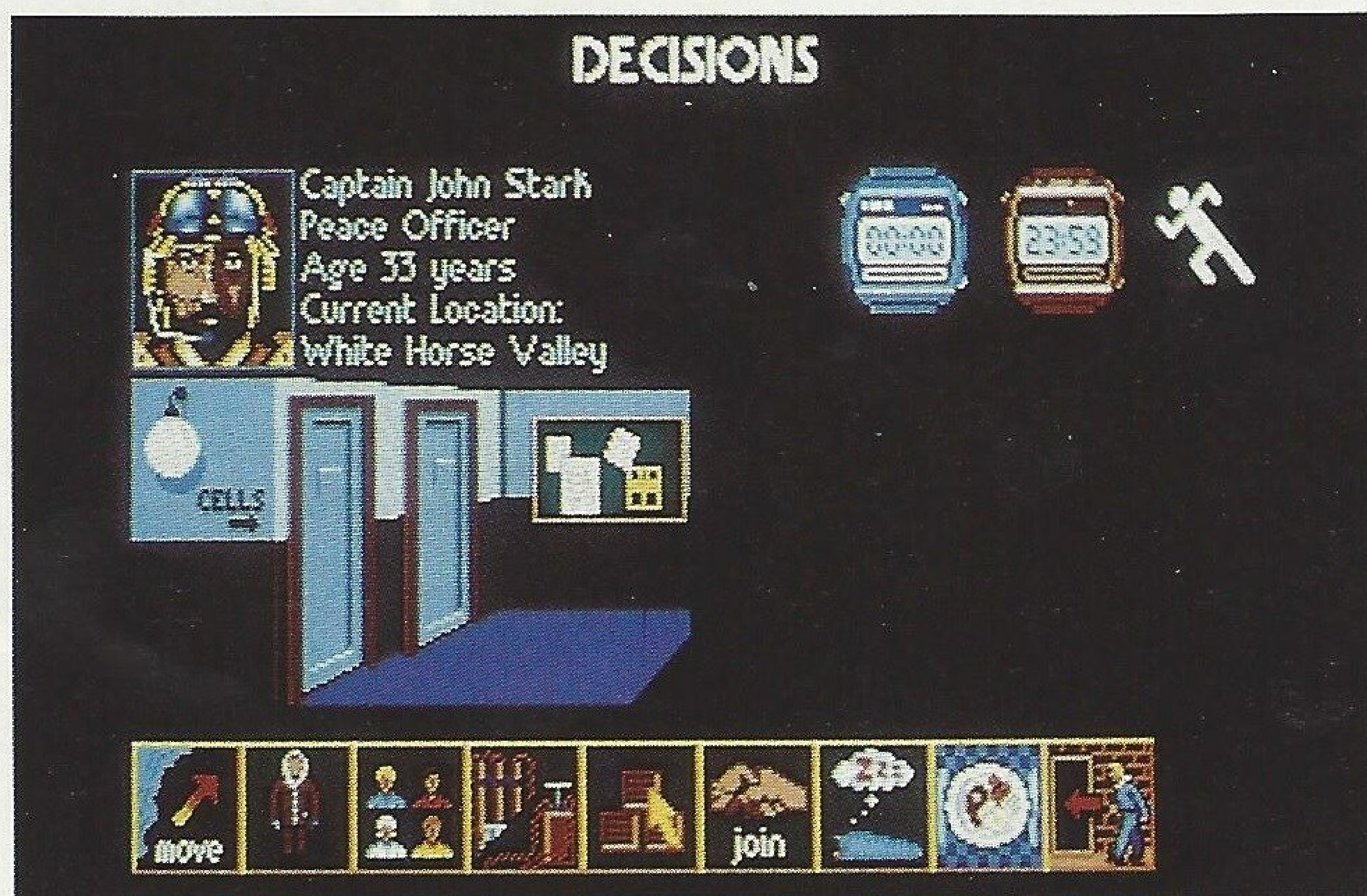
Miike Singleton heeft de laatste jaren niet stil gezeten. Echter, het succes van *'Lords of Midnight'* heeft hij nooit weten te evenaren. Maar met *'Midwinter'* zou dat wel eens kunnen veranderen.

2000+

'Midwinter' speelt zich af in de nabije toekomst waar het broeikas effect dermate is dat grote delen van de continenten onder het immer stijgende zeewater dreigen te verdwijnen. Naarstig wordt naar oplossingen gezocht. In 2039 stort een gigantische meteoriet in Burma neer met de kracht van een 10.000 megaton bom.
De schok wordt zelfs in Londen en Sydney gevoeld. Tot in Beijing en Bombay gaan gebouwen tegen de vlakte. De politieke situatie wordt even gespannen wanneer de supermachten elkaar ervan verdenken een bom gegooid te hebben. Al snel blijkt echter de ware gang van zaken.

TOTALE VERNIETIGING

Een gebied van meer dan honderd vierkante kilometer wordt totaal vernietigd. Zelfs op een afstand van meer dan driehonderd kilometer van het inslagpunt staat geen gebouw meer overeind. Er zijn geen overlevenden in het gebied.
Miljoenen tonnen aarde en stof worden de atmosfeer ingeblazen. Gedurende meer dan een jaar leeft bijna driekwart van de mensheid in schemering. In 2040 wordt pas duidelijk hoezeer deze ramp de mensheid getroffen heeft. De graanoogsten in de Soviet Unie worden bijna volledig vernietigd door terugvallend aarde, gesteente en stof, maar ook omdat planten niet echt zonder zonlicht kunnen. De Russische geleerden melden daarnaast met bezorgdheid de dalende temperaturen op de Siberische toendra.
Ook andere landen constateren dalende temperaturen en in 2045 is de gemiddelde temperatuur in Europa twee graden boven nul.



ATARI ST

HET WORDT KOUDER

In de daaropvolgende jaren gaat het bergafwaarts met de mensheid. De politieke situatie verslechtert dermate dat van samenwerking tussen de naties nauwelijks meer sprake is; ieder voor zich. Wanneer dan ook nog eens vulkanische uitbarstingen, veroorzaakt door aardbevingen, in Centraal Amerika het klimaat gaan beïnvloeden en de temperaturen kelderen naar -25 graden Celsius komt de menselijke beschaving langzaam tot stilstand. Een nieuwe ijstijd is begonnen.

HET EILAND

Een kleine groep vluchtelingen weet zich op een 640 kilometer lang eiland, ontstaan door de dalende zeespiegel - de polaire ijskappen worden immers groter door de lage temperaturen - in leven te houden.
Essentieel hierbij zijn de 18 ondergrondse warmtebron-

"Those were the days...."

In de Engelse computerspellen wereld is de naam Mike Singleton een begrip. Zijn grootste succes *'Lords of Midnight'* voegde een nieuwe dimensie aan spellen spelen toe. Maar ook daarvóór was Singleton al baanbrekend bezig. Zo was hij de eerste die in staat bleek op een Commodore VIC20 binnen de aanwezige 3.5K RAM dermate vloeiende graphics te programmeren dat menig VIC20 bezitter zowat de onderkaak uit het gelaat viel. In deze tijd van Mega ST's, GigAmiga's en tig Meg PC's ietwat onvoorstelbaar, maar 3.5K was in die tijd heel veel RAM, gewend als men was aan de 1K RAM van de roemruchte Sinclair Z80/81.

Dat spel voor de VIC20 heette overigens *'Shadowfire'* en bestond uit niets anders dan een grafisch zeer fraai vormgegeven paard dat vuurballen moest ontwijken. Nu had de VIC20, evenals de Commodore C64, een kader om het eigenlijke beeld. Dat kader was een axioma, het was onmogelijk - zei men..- beelden buiten dat kader te laten bewegen. Singleton echter lukte het als eerste om bewegende graphics buiten dit kader te laten gaan. Jeff Minter - nog zo'n fenomeen - volgde al snel. Voor die tijd grandioos. Nu zakken de monden open van verbazing: wat bazelen die Hoog Spelers nu weer....

ATARI ST



PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse/Rainbird
Importeur: HomeSoft

Leverbaar voor:

Amiga	**ƒ 119,00**
Atari ST	**ƒ 119,00**
MS-DOS	**ƒ 149,50**

Over de MS-DOS versie zijn weinig gegevens beschikbaar. Vast staat dat in ieder geval uitsluitend EGA en VGA ondersteund zullen worden. Aan de ondersteuning van de AdLib kaart wordt gewerkt.

Een Commodore 64 versie wordt niet verwacht

nen die men exploiteert. Langzaam weten deze pioniers hun situatie redelijk aangenaam te maken en na één generatie al lijkt het erop dat ze zich op *Midwinter* zullen kunnen handhaven. Men is erin geslaagd goede transportmogelijkheden op te zetten waarbij gebruik gemaakt wordt van ski's, sneeuw buggies, hangzwevers en kabelbanen. Communicatie wordt verzorgd door een aantal radiostations, terwijl fabrieken volop de nodige goederen produceren. De mensheid staat weer aan het begin van de weg omhoog. We schrijven nu het jaar 2099.

Op een kwade morgen echter kan men geen contact meer krijgen met de nederzettingen in het zuidelijkste deel van het eiland. De verdenking rijst dat iemand erop uit is de ondergrondse warmtebronnen te veroveren, wat voor de bewoners van *Midwinter* een zekere dood door kou en uithongering zou betekenen.

MIDWINTER, HET SPEL

Aan het begin van het spel is John Stark op patrouille. Kapitein John Stark staat aan het hoofd van de politiemacht op *Midwinter*, de FVPF. Deze Free Villages Police Force heeft tot op heden weinig te doen gehad. Stark ontdekt tijdens zijn tocht dat een zekere Generaal Masters de drie belangrijkste radiostations bezet heeft en alle radio transmissies op het eiland stoort. Masters is met zijn goed uitgeruste leger van Europa naar *Midwinter* overgestoken.
Zijn doel: het bezetten van het eiland. Om daarin te kunnen slagen zal hij de ondergrondse warmtebronnen moeten veroveren.

Verstoken van radio-communicatie moet Stark toch proberen een team samen te stellen, uiteindelijk is hij de semi-militaire leider op het eiland.

ELF PROGRAMMEURS HADDEN MEER DAN ZES MANJAREN NODIG OM DIT SPEL TE ONTWIKKELEN

ATARI ST

Captain John Stark
Peace Officer
Age 33 years
Current Location:
White Horse Valley

In recent years, John Stark has made the FVPF into a disciplined and effective force. He is a fair man but equally a man convinced that his way is best. He has never had much time for romance and many were surprised when he fell for Sarah Maddocks. Stark's nearest friends are Howard Courtenay and Karl Rudzinski.

QUALITIES AND SKILLS

Morale	Excellent
Energy	Excellent
Alertness	Excellent
Endurance	Excellent
Sturdiness	Excellent
Optimism	Excellent
Strength	Excellent
Stamina	Excellent
Sharpness	Excellent
Skiing	Excellent
Gliding	Excellent
Driving	Excellent
Sniping	Excellent
Sabotage	Excellent

00:00 23:53 move

MEDESTANDERS VINDEN

Aanvankelijk kan Stark natuurlijk alleen maar iemand recruteren - geen radio contact mogelijk - door naar deze persoon te skiën. Heeft iemand besloten tot het team toe te treden dan kan de speler dit personage besturen en zelfs door zijn/haar ogen de wereld bekijken. Zelfs kan deze persoon er op uitgestuurd worden om andere teamleden te zoeken, de vijand te bespioneren of sabotagedaden te plegen.

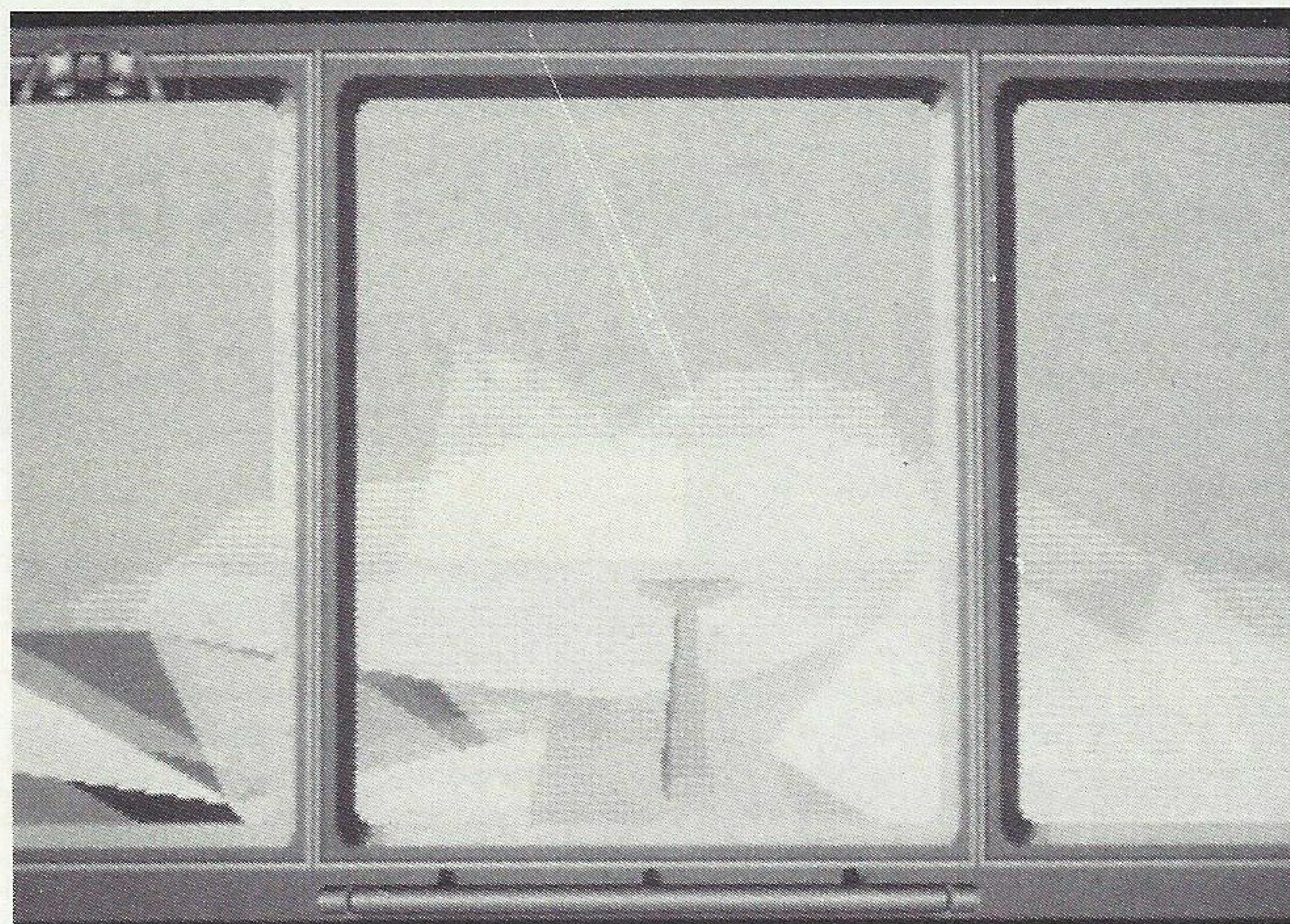
In het samenspel tussen de teamleden is *'Midwinter'* vrij uniek. Ieder teamlid heeft een totaal eigen karakter en dit komt ook tot uiting tijdens het spel. Complexe relaties tussen teamleden zijn mogelijk en verstoren soms bepaalde situaties. Jaloezie, verliefdheid, haat, kortom alles wat menselijk is kan een rol gaan spelen. Er wordt dan ook aangeraden om snel de radiostations te heroveren zodat Stark normaal met iedereen kan communiceren. Uiteindelijk moet er een team van 32 personen samengesteld worden en dan mogen emoties geen hindernis vormen.

TEGENSTAND

Terwijl Stark aan het samenstellen van zijn team werkt, zit Masters natuurlijk ook niet stil. Met een voorsprong van zo'n twaalf uur op Stark zou Masters in feite onoverwinnelijk moeten zijn. Gelukkig is Masters geen echt goede generaal en heeft enig behoorlijk zwakke punten. Zo geeft hij er de voorkeur aan de lager gelegen vlaktes te gebruiken in plaats van heuvels te bezetten.

Stark kan hier rekening mee houden; zo kunnen sneeuwbuggies vermeden worden door bijvoorbeeld hangzwevers te gebruiken. Maar alle voertuigen hebben hun beperkingen, overdrijf het dus niet. Ook de teamleden kunnen gewond en uitgeput raken of zelfs hun moreel verliezen, met alle consequenties vandien. Masters tegenhouden zal geen eenvoudige taak blijken. Toch moet het gebeuren wil de mensheid weer uit het dal, waarin ze terecht gekomen zijn, omhoog krabbelen. Het vrijhouden van de 18 warmtebronnen is moeilijk, gezien het immens grote leger waarmee Masters naar het Noorden komt.

MEER DAN 240.000 VIERKANTE KILOMETER SPEELVELD, NAUWKEURIG TOT OP 30 CENTIMETER!



ATARI ST

STRATEGIE VS. ACTIE

Op het eerste gezicht lijkt *'Midwinter'* een strategisch spel, maar het bevat eveneens een forse dosis actie. Zo moet de speler er in eigen persoon op uit: al skiënd bommen ontwijken, met sneeuwbuggies dwars door het landschap scheuren en zelfs hangzweven is onvermijdelijk.

'Midwinter' is zeer fraai verzorgd. Zoals gewoonlijk bij MicroProse produkten is de handleiding overcompleet. Een kort verhaal - altijd nog NEGENTIG pagina's - schetst de achtergronden. Daarnaast zijn er nog een honderdtal pagina's waarin de mogelijkheden binnen het spel uitgelegd worden.

**_'Midwinter'_ is een verbluffend spel.
Zelden zag ik zulke mooie graphics, zo fraaie 3D weergave; de achtergronden in sommige scènes moeten gezien worden om in het bestaan ervan te kunnen geloven.
Ook qua geluid wordt optimaal gebruik van de computer gemaakt. Het stereo geluid op de Amiga is grandioos, terwijl ook op de ST de mogelijkheden optimaal benut worden.**

**Maar _'Midwinter'_ is meer dan mooie plaatjes. De complexiteit en diepgang van het spel zijn duizelingwekkend, alleen is dit spel zo simpel opgezet dat het leren spelen geen enkele moeite kost.
Zelf zat ik na het lezen van de handleiding - absoluut noodzakelijk - al binnen een half uur in de meest vreselijke perikelen maar genoot van elke seconde.
'Midwinter' is geen spel voor arcade actie aanhangers, daarvoor is het strategisch element te sterk aanwezig.**

Voeg daar de teamleden met elk hun eigen inbreng aan toe en er valt genoeg te beleven. De actie momenten waarin men skiet, hangzweeft of met een sneeuwbuggie door losse stuifsneeuw dendert zijn zeer fraai. Op geen enkel moment stokt de actie of breekt het beeld op vanwege processor problemen.

Wat mij betreft is dit een spel dat vele malen mijn diskdrives bezet mag houden.

Perfect!

Harry D'Emme

Ondanks de door Nintendo doorgevoerde strenge kwaliteits-controle op spellen, ontwikkelen ook andere bedrijven software voor de NES. Een voorbeeld van zo'n bedrijf is het Amerikaanse Colour Dreams.

De 'Groene Baretten' komen in actie.

SILENT ASSAULT

In het spel *'Silent Assault'* zijn de strijdkrachten op Aarde ingelijfd door een buitenaardse beschaving. U bent weer eens de enige persoon die de dans ontsprongen is. Geheel alleen zult u in deze race tegen de klok complete legers moeten uitroeien. De tocht voert u door acht niveaus die bevolkt worden door een veelvoud aan vijanden. Niet alleen infanteristen, maar ook vliegende schotels en zelfs mummies. U begint de strijd met een eenvoudig wapen, maar gaandeweg kunnen zwaardere wapens worden gevonden. Zelfs een schild dat u voor korte tijd immuun maakt tegen de meeste tegenstanders, behoort tot de oorlogsbuit.

Het Amerikaanse 'Colour Dreams' is één van die bedrijven die zonder toestemming van Nintendo spellen ontwikkelen voor het NES. Deze spellen worden niet in Nederland geïmporteerd, en daar kan ik niet echt rauwig om zijn wanneer de overige titels van dezelfde magere kwaliteit zijn als *'Silent Assault'*. Eerlijk gezegd begin ik begrip op te brengen voor Nintendo's standpunt met betrekking tot de strenge kwaliteitscontrole op spellen voor hun NES. *'Silent Assault'* is nog het beste te omschrijven als een magere kopie van de succesvolle Konami titel 'Green Beret'. Dit houdt dus in dat van links naar rechts lopend talloze vijanden om zeep moeten worden geholpen.
De graphics zijn matig, met hier en daar wat ongelukkig gekozen kleurencombinaties. Nu weet ik ook wel dat één van de voorwaarden voor overleving op het slagveld een goede camouflage is, maar in *'Silent Assault'* wordt dit principe op sommige plaatsen wel erg ver doorgevoerd. In het blauw geklede tegenstanders die hier en daar tegen een even blauwe achtergrond bewegen geven de computer toch een wat oneerlijk voordeel. Mocht u dit spel per ongeluk toch ergens in een winkel tegenkomen, dan kunt u het met een gerust hart laten liggen.

Frans van Lunteren

PRODUKT INFO

Fabrikant: Colour Dreams
Importeur: Geen
Leverbaar voor: Nintendo Entertainment System
Prijs: Onbekend

SIMON'S QUEST - CASTLEVANIA II

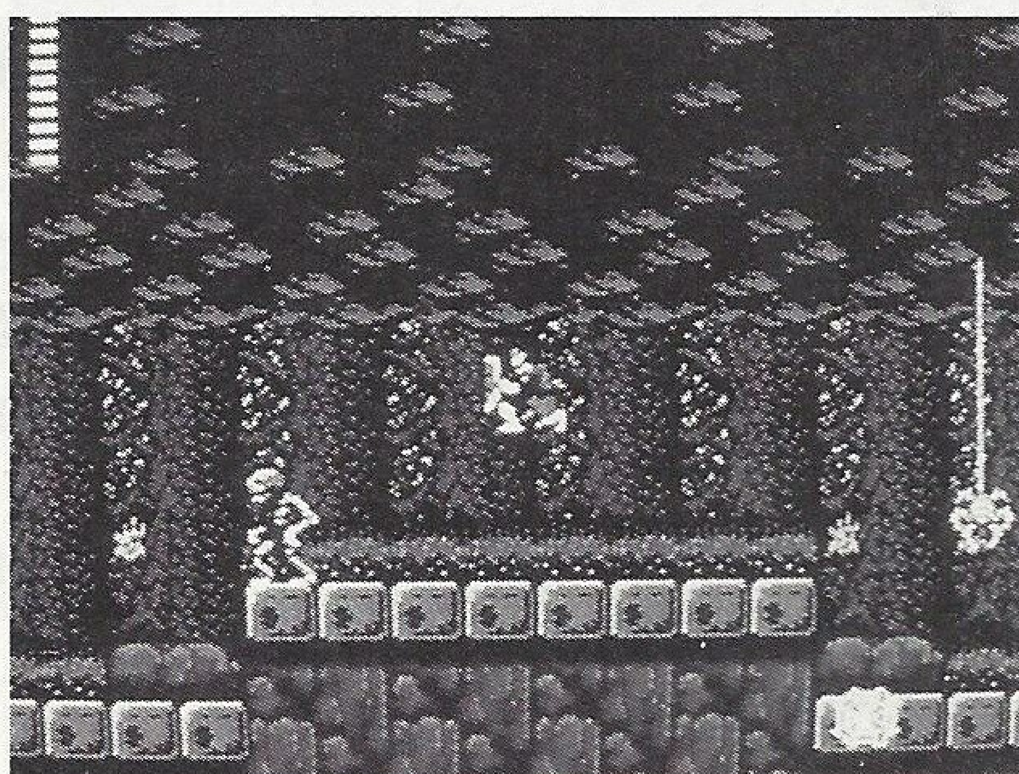
Nadat Simon Belmont in *'Castlevania'* - MSX bezitters kennen dat spel als *'Vampire Killer'* - Graaf Dracula heeft overwonnen, dacht hij even op zijn lauweren te kunnen gaan rusten. Niets is minder waar.

Simon is zwaar gewond geraakt tijdens de strijd tegen de Graaf en deze wonden willen maar niet helen. Een beeldschone jonkvrouwe deelt Simon mee dat dit komt omdat hij vervloekt is door de Graaf. De enige remedie is vijf lichaamsdelen van de Graaf zien te vinden en deze in het kasteel te verbranden.

De tocht van Simon is zwaar. Vele, de Graaf welgezinde creaturen, vindt hij op zijn pad. Gelukkig zijn er talloze magische voorwerpen die Simon kunnen helpen tijdens het avontuur. Daarnaast is het verstandig in dorpen zoveel mogelijk informatie los te krijgen van de dorpelingen; deze kunnen waardevolle hints geven. Anderen zijn kooplui, van wie wapens en magische objecten aangeschaft kunnen worden.
Wanneer de lichaamsdelen gevonden zijn moet Simon terug naar het kasteel van de Graaf, waar wederom een strijd tot de dood zal volgen!

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Importeur: Bandai
Leverbaar voor: Nintendo Entertainment System
Prijs: ƒ 129,00



Dit soort spellen zijn nu de reden dat ik een NES heb aangeschaft. Op mijn MSX2 zijn Konami ROM's favoriet, hoeveel tijd heb ik niet in *'Metal Gear'*, *'Vampire Killer'* en *'Nemesis'* gestoken! Al deze spellen - en meer - zijn leverbaar voor de Nintendo, dus dat was snel beslist.
***'Simon's Quest'* is van dezelfde hoogstaande kwaliteit als alle andere Konami spellen. Een gigantisch, goed uitgewerkt, arcade avontuur met daarin de nodige Konami grappen. En dat zegt wat mij betreft genoeg. Aanschaffen!**

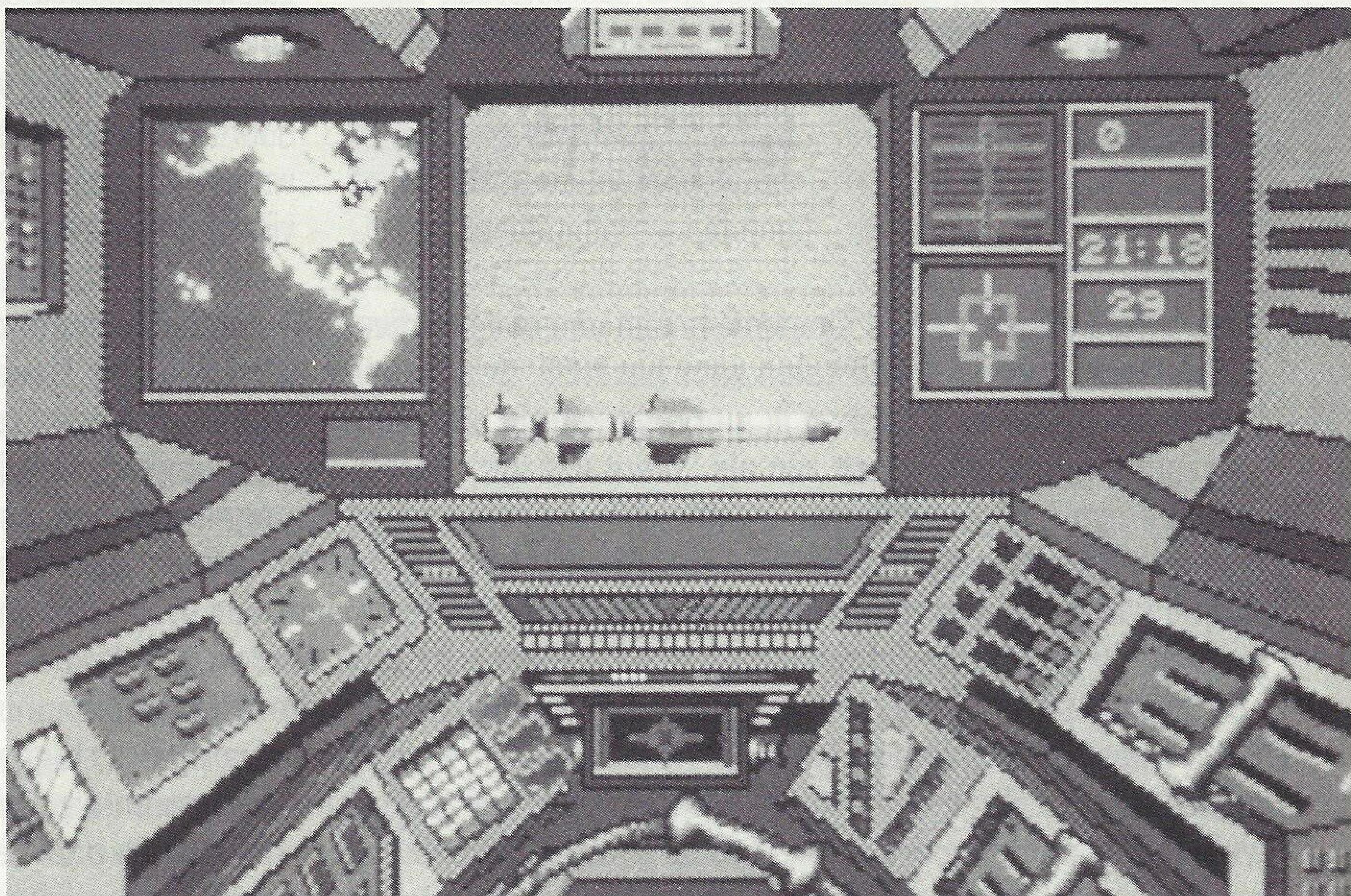
Frans van Lunteren

CODENAME:

Grafisch avontuur en duikboot simulatie

Codename: Iceman is het nieuwste avonturenspel van Sierra dat voor de Amiga is uitgebracht. Versies voor de IBM en Atari ST waren al eerder leverbaar.

MS DOS



ZON, ZEE EN KOELE COCKTAILS

Geheim agent Johnny Westland geniet van zijn vakantie op het zonovergoten eiland Tahiti. Een ideale plek om te relaxen en af en toe een spelletje volleybal te spelen.
De pret wordt al spoedig wreed verstoord als hem een bericht van Generaal Braxton bereikt.
John moet zich onmiddellijk melden in Washington. De noodkreet komt overigens niet als een volslagen verrassing, aangezien de op het eiland verkrijgbare kranten reeds melding maakten van de toenemende politieke spanning, veroorzaakt door een terrorist die de Amerikaanse ambassadeur heeft ontvoerd. In ruil voor zijn vrijlating wordt een zeer hoog losgeld geëist.

DE TOEKOMST LIGT IN HANDEN VAN ÉÉN MAN

DE OPDRACHT

Eénmaal terug in het Pentagon wordt John op de hoogte gebracht van de huidige situatie. De zaken staan er slechter voor dan hij aanvankelijk dacht. Het incident dreigt te escaleren tot een gewapende confrontatie tussen de Verenigde Staten en de Sovjet Unie. De Russen beschuldigen de Amerikanen van infiltratie in het Middellandse Zee gebied en ze dreigen met tegenmaatregelen.
De C.I.A. is er inmiddels achter gekomen dat de ambassadeur ergens in Tunesië wordt vastgehouden. Gezien de huidige politieke situatie is het zeer onverstandig een openlijke poging tot bevrijding van de ambassadeur te ondernemen. Daarom wordt besloten de onderzeeër U.S.S. Blackhawk in te zetten, aangezien deze is uitgerust met de meest geavanceerde apparatuur.
De boot beschikt over een systeem dat de geproduceerde geluidsgolven practisch geheel kan neutralisren, zodat het door de vijand zeer moeilijk op te sporen is.
Johnny Westland krijgt opdracht deze uiterst geheime reddingsoperatie te leiden.

OLIECRISIS IN HET JAAR 2000

HET ROER IN HANDEN

Na het vertrek uit het Pentagon wordt Johnny afgeleverd bij de U.S.S. Blackhawk, waar kapitein Hawkins reeds van zijn komst op de hoogte is. Na een korte inspectie van zijn hut, begeeft John zich naar het commandocentrum van de onderzeeër. Hier wacht een verrassing, aangezien van hem wordt verwacht het roer over te nemen.
Gelukkig blijft de kapitein zo lang naast hem staan om aanwijzingen te geven. Lang kan John niet genieten van zijn wijze raad. Na een ongelukkige val wordt de kapitein met een zware hersenschudding naar de ziekenboeg afgevoerd. John staat er verder alleen voor.
Op dit punt in *'Codename: Iceman'* wordt een nieuw gegeven in dit spelgenre geïntroduceerd. U moet als kapitein een atoomonderzeeër besturen, hetgeen niet al te licht mag worden opgevat. Dit spel onderdeel gaat een behoorlijk eind in de richting van een simulatie. Niet alleen moet u zelf de te volgen koers op een kaart uitstippelen, maar ook het bedienen van de wapensystemen en het besturen van de duikboot behoren tot uw verantwoordelijkheden. Gelukkig wordt men van tijd tot tijd even afgelost door de tweede stuurman. Tijd om uit te rusten heeft u dan echter nog niet aangezien de gecodeerde radio-berichten moeten worden ontcijferd.

ICEMAN

in één spel samengebracht

Het scenario van *'Codename: Iceman'* is natuurlijk niet al te origineel, dat zal zelfs de meest fervente fan van Sierra spellen met me eens moeten zijn. Wat wel vernieuwend is, is het feit dat men zelf een atoomonderzeeër moet besturen en hiermee zeeslagen moet leveren. Ook moet de speler verderop in het spel met een mini-duikbootje varen en een duikuitrusting kunnen bedienen.

Zoals alle Sierra avonturen is ook *'Codename: Iceman'* omvangrijk. *'Codename: Iceman'* zit aardig in elkaar en men weet een tamelijk realistische sfeer te scheppen. De vondst om een atoomonderzeeër te moeten besturen is weer eens iets geheel nieuws binnen een avonturen spel.

Alleen de snelheid (of beter gezegd het gebrek hieraan) waarmee alles verloopt in Sierra spellen op de Amiga begint me zo langzamerhand tegen te staan. John is haast niet vooruit te branden, zelfs niet wanneer de animatie op de hoogste snelheid is ingesteld. Dit wordt zelfs nog erger wanneer meerdere personen of voorwerpen tegelijk over het beeldscherm bewegen. Ook de reactietijd van het programma is mij wat te lang. Zo'n vijf seconden wachten op een reactie als het oprapen van een voorwerp, gaat op den duur een minutenlang oponthoud lijken.

Ook de noodzaak van het steeds opnieuw inladen van elke locatie kost veel tijd. Wellicht is dit laatste probleem verholpen door de aanschaf van een harde schijf. Bij de MS-DOS versie is dit aanzienlijk beter.

Het lijkt er veel op dat Sierra de grenzen van de huidige mogelijkheden zo langzamerhand wel heeft bereikt.

Karin de Graaff

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Importeur: Homesoft
Prijs:Amiga ƒ 139,00
(N.B. Minimaal 1Mb geheugen)
Atari ST ƒ 129,00
MS-DOS ƒ 159,00

EUROPESE PRIMEUR!!

POWARCADE

Hallenkwaliteit thuis

Als eerste in Europa kan 'Hoog Spel' u een geheim verklappen! Ooit de neiging gehad een echte hallenkast te willen hebben? Er wel eens achteraan gegaan? Geschrokken van de prijzen?

Sinds kort kunt u echter voor weinig geld een eigen kast in huis hebben. Active Consoles Ltd. in Engeland heeft eind september de *'Powarcade'* geïntroduceerd. De *'Powarcade'* is een echte hallenkast met twee onverwoestbare joysticks en zes vuurknoppen. Alleen, bij de *'Powarcade'* ontbreekt de monitor. Daardoor is de *'Powarcade'* aanzienlijk goedkoper dan een echte kast: kosten zo'n ƒ 1250,00. Sluit uw eigen RGB of composiet video monitor aan en u hebt een onvervalste kast in huis.

Hart van het geheel is het zogenaamde 'Jamma'-systeem. Het 'Jamma'-systeem wordt in bijna alle kasten in de hallen gebruikt. Geen enkele hallen-exploitant koopt nog complete kasten, slechts het kabinet en het elektronische binnenwerk wordt aangeschaft. Net als bij een spelcomputer koopt hij daarna insteekkaarten. Is het publiek uitgekeken op het spel dan wordt gewoon een andere kaart ingezet. En zo werkt het ook met de *'Powarcade'*. U koopt net als de exploitant losse modules; het enige verschil is, zegt Active's directeur Robert Stallibrass, dat de kaarten van Active aanzienlijk goedkoper zullen zijn, getest zijn, gegarandeerd zullen werken en veilig verpakt zullen zitten in een plastic cartridge. Tweedehands hallenkaarten in de *'Powarcade'* gebruiken, wat in feite zou kunnen, is ten sterkste af te raden. Niet alle borden zullen namelijk werken.



Research is gaande om ook 68000 (o.a. Amiga) software op deze kaarten over te zetten, aan een adapter voor Sega Mega Drive cartridges wordt gewerkt.

Bij de introductie waren nog niet veel spellen beschikbaar, maar voor Kerstmis moeten ongeveer dertig titels op de markt zijn, waaronder *'Teenage Mutant Turtles', 'Ghouls & Ghosts', '1942', 'Rygar', 'Out Run', 'Combat School', 'Dig Dug', 'Donkey Kong Jr.', 'Frogger', 'Galaxian', 'Green Beret', 'Gauntlet', 'Ninja Kid', 'Xevious', 'Jumping Jack', 'Jail Break', 'Combat School'* en *'Break Thru'*. Prijzen van de spellen variëren van ƒ 175,00 tot zo'n ƒ 400,00 maar daar krijgt u wel grandioze kwaliteit voor. Op dit moment onderhandelen we met Active om de *'Powarcade'* exclusief in Nederland te distribueren. Interesse in een *'Powarcade'*? Schrijf even een briefje, we houden u dan op de hoogte!



COVOX INC.

VOICE MASTER KEY® SYSTEEM

Converseer met uw computer!



Opname en weergave van spraak met geavanceerde "editing"-mogelijkheden. Geluids-files op maat voor praktisch iedere applicatie dankzij volledig door de gebruiker te modificeren hulpprogramma's voor sampling (max. 20.000 bytes per seconde) en data compressie.

Spraakherkenning tot maximaal 64 woorden, met additionele blokken van 64 woorden. Haat u ook die "Shift-Alt-Ctrl-F10" commando's? Dankzij Voice Master kunt u een macro met spraak aanroepen: bestuur WordPerfect, Sidekick, Dbase, Lotus 123 en vele andere programma's op deze wijze. Of probeer eens de Flightsimulator op deze manier te spelen! Residente software maakt het mogelijk op ieder moment en tijdens bijna ieder programma Voice Master te gebruiken.

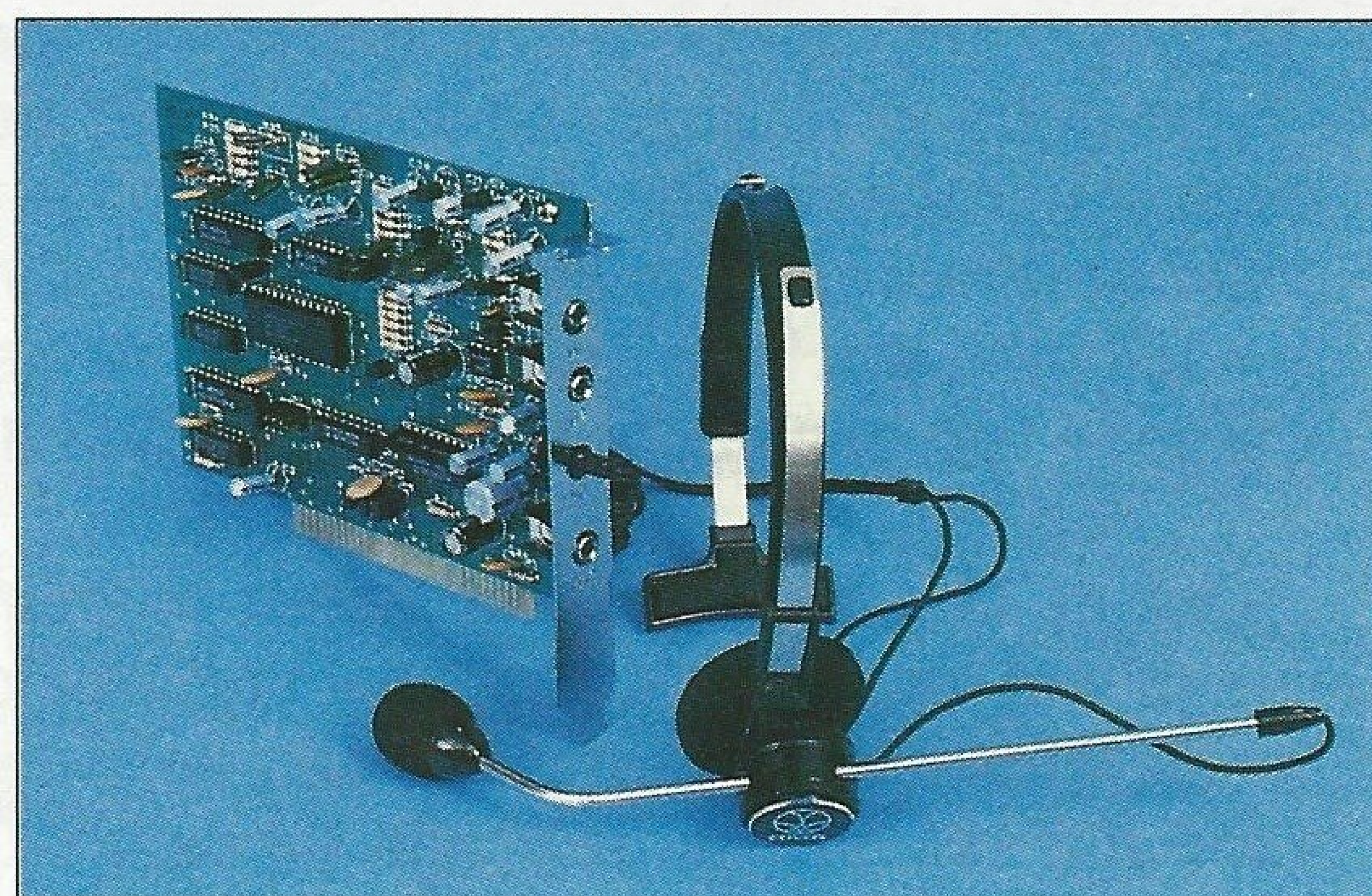
Laat Uw software spreken! **Voice Master** bevat development-software om spraak en geluid op te nemen en te editen. Maak geluids-files voor zakelijke en presentatie-software, AI-applicaties, educatieve software enz.

Voice Master kan werken met een groot aantal gedigitaliseerde geluids-files zoals PCM, ADPCM en CVSDM (IBM standaard).

Voice Master Key System is leverbaar in twee uitvoeringen:

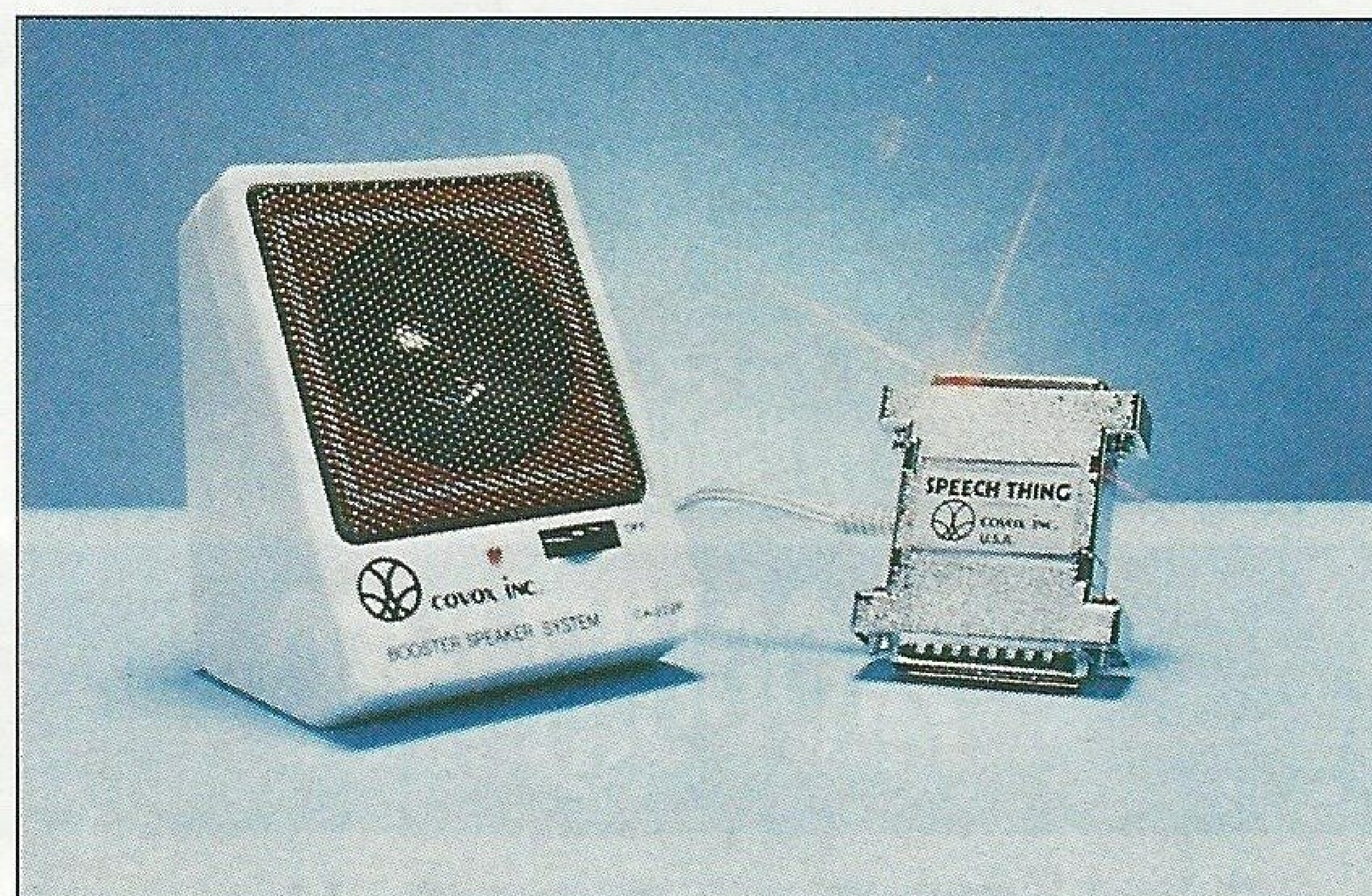
Voice Master II: separate eenheid met ingebouwde luidspreker en doorgevoerde parallelprinter poort, microfoon, printerkabel, netvoeding, handleiding en software: ƒ 649,00 incl. BTW

Voice Master: insteekkaart, microfoon/koptelefoonset, handleiding en software. Weergave van spraak en geluiden vindt plaats via de koptelefoon. Eventueel kan VM gecombineerd worden met 'Speech Thing': ƒ 379,00 incl. BTW



Daarnaast is leverbaar:

Speech Thing: 8 bit D/A geluidsconverter, transparant aangesloten op de parallele printerpoort: ƒ 179,00
Speech Thing kan gedigitaliseerde spraak en geluid weergegeven. Bijgevoegde software omvat een sprekende calculator, Black Jack spel en verschillende geluidseffecten om in eigen programmatuur op te nemen. 'SmoothTalker' tekst-spraak conversie software maakt het mogelijk een tekstfile gesproken weer te geven. Gebruik de Speech Thing om uw zelf ontwikkelde spraaksoftware of programma's als 'Tracon 2" helder en duidelijk te horen spreken.



Systeem vereisten: IBM PC/XT/AT/386, PS/2 mod 25/30 of comp., min. 256K RAM, MS-DOS 2.11 of hoger. Videokaarten: Hercules, CGA, EGA



HOMESOFT®

Home Software Benelux bv
Küppersweg 63-65
2031 EB Haarlem/Holland
Telefoon (023) 311 241
Telefax (023) 318 488
Databank (023) 319 517

Distributie voor Belgie: T.S.D, Kuppersweg 65, 2031EB, Haarlem. tel. 023-319273 fax. 023-310400

WIN EEN GEHEEL VERZORGDE REIS NAAR TENERIFE!



In dit eerste nummer van Hoog Spel pakken we gelijk uit met het eerste deel van een prijsvraag waarin uiterst fraaie prijzen zijn te winnen. Deze grandioze prijsvraag loopt drie nummers lang, en er is elke maand een trekking waarin fraaie prijzen zijn te winnen.
Maar, er is meer! Degenen die de juiste oplossing van de drie afzonderlijke delen van de prijsvraag hebben ingestuurd dingen mee naar de super hoofdprijs, een geheel verzorgde vakantie voor 2 personen naar Tenerife. Daar verblijft u gedurende 1 week in het zeer luxueuze vier-sterren hotel Paradise Park. Dit hotel bevat onder andere drie zwembaden, verschillende bars, een cafetaria, twee restaurants en een discotheek. Eén van de hoogtepunten van deze vakantie is een onvergetelijke excursie over het eiland. Wat deze excursie precies inhoudt, verklappen we volgende maand pas, maar geloof ons u zult versteld staan!

DE PRIJZEN DIE U DEZE MAAND KUNT WINNEN ZIJN:

HOOFDPRIJS:
ATARI LYNX DRAAGBARE SPELCOMPUTER

1E PRIJS: ***SOFTWARE T.W.V. ƒ 250,00***
2E PRIJS: ***SOFTWARE T.W.V. ƒ 100,00***
3E TOT EN MET 10E PRIJS: ***EEN SPEL***
11E TOT EN MET 25E PRIJS:
EEN FRAAI T-SHIRT

Het is haast ondoenlijk hier alle titels te noemen van de spellen die voor de winnaars klaar liggen. Het assortiment omvat in elk geval de spellen *'Jack Nicklaus Golf', 'Stunt Car Racer', 'Gunship', Fire & Brimstone', 'Codename: Iceman', 'Player manager' en 'Kick off 2'.*
Bovendien barsten onze redactieburelen haast uit hun voegen door de T-Shirts die daar op een gelukkige winnaar liggen te wachten. Een kleine greep uit de voorraad kleurrijke kledij: *'Kick off 2', 'Codename: Iceman', 'Accolade', 'Days of thunder' en Domark T-shirts.*

WAT MOET U DOEN OM MEE TE DINGEN NAAR DE PRIJZEN?

Hieronder staan acht vragen. Zet de antwoorden van deze vragen onder elkaar en u ziet dat de beginletters van deze antwoorden een titel vormen.
Alle antwoorden kunt u vinden in dit nummer van Hoog Spel.
Om misverstanden te voorkomen hebben wij na de vraag vermeld uit hoeveel letters het juiste antwoord bestaat. Indien het antwoord uitmeerdere woorden bestaat is de lengte van de afzonderlijke woorden gegeven.

BIJVOORBEELD:
Vraag: In welk spel van Ocean moet men zich een weg banen door de Vietnamese jungle? (3, 4, 6).
Antwoord: The lost patrol

DIT ZIJN DE VRAGEN

1:Het vierde woord uit de titel van een klassieke film waarin Peter Sellers drie glansrollen vervult. (3)

2:De titel van het nieuwe spel van Delphine. (9, 7)

3:De titel van het spel waarin de joystick kan worden geprogrammeerd. (8, 5)

4:Op welk soort baan worden de tenniswedstrijden van 'Het Melkhuisje' gespeeld? (6)

5:De titel van het spel waarmee Mike Singleton op de VIC20 baanbrekend werk verrichtte. (9)

6:In welk spel moet u een voetbalclub naar de top leiden? (6, 7)

7:Welk softwarehuis stelt u in staat een plaatsje in het hart van Cleopatra te veroveren? (10, 4)

8:De voornaam van de schrijver van het boek waarop het spel 'Wonderland' gebaseerd is. (5)

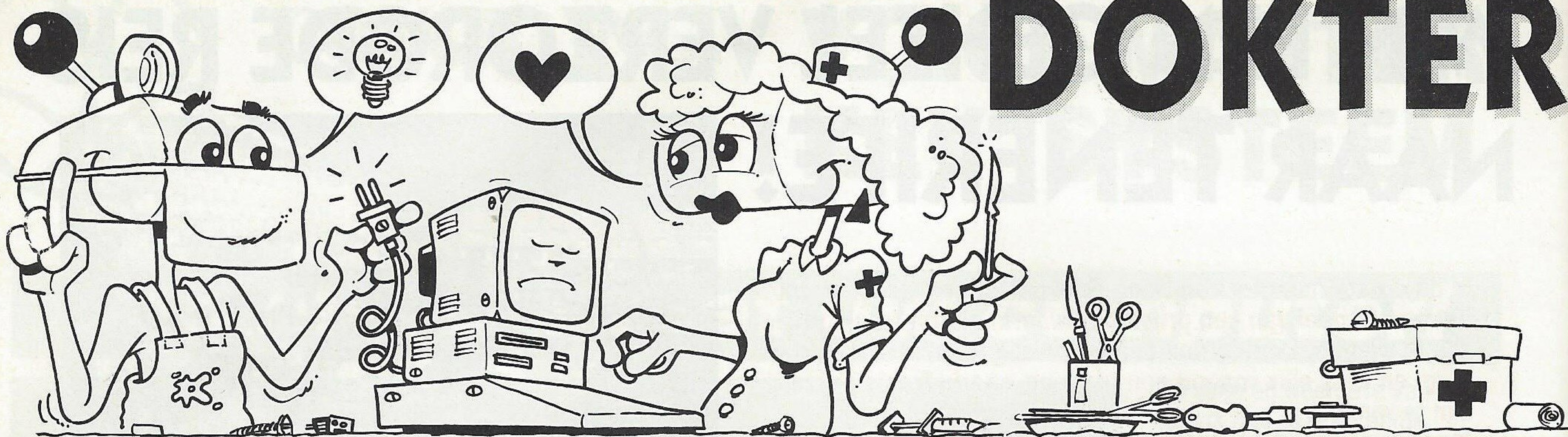
Schrijf de antwoorden op bovenstaande vragen op een briefkaart en stuur deze uiterlijk 30 november 1990 aan:

Hoog Spel
Tenerife 1
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

N.B. Vergeet u niet te vermelden welke computer u bezit, zodat we - indien u één van de softwareprijzen wint - de juiste prijs kunnen toezenden.

Medewerk(st)ers van Rangeela BV, Hoog Spel en van Tongeren Repro zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

De prijzen zijn beschikbaar gesteld door: Accolade, Activision, Anco, Atari Benelux BV, Domark, HomeSoft, Mindscape, MicroProse, Ocean, Sunair en U.S. Gold.



Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais.
De beste tips belonen we met een T-shirt, software of iets wat nog ergens in een hoekje lag.

In deze Hoog Spel zorgen we zelf voor de aftrap. ***(Dat Kick Off 2 T-Shirt is dus voor mij! Red.)***

C64

The Untouchables - Ocean

Wacht totdat de namen van de makers worden getoond. Tik "TECHNIQUE" in en start het spel. <F5> geeft extra tijd terwijl <F7> de resterende energie aanvult. Nog steeds problemen? Pauzeer het spel en druk < > in.

Apollo 18 - Electronic Arts

Reset tijdens het titelscherm. Vervolgens "POKE 2356,x;SYS 2335"
waarbij x het niveau is dat u wilt oefenen.
1: vluchtleiding
2: dokken
4: koers correcties
6: maanlanding
7: maanwandeling
8: opstijgen van de maan
9: ruimtewandeling
11: terugkeer

Atari ST

Virus - Firebird

Start het spel en druk <ENTER> op het numerieke eiland in. Vervolgens <P> en <O>. Het spel speelt normaal, maar <L> indrukken geeft een extra leven en raket, terwijl <F> de tanks weer vult.

Amiga

The Untouchables - Ocean

Tik tijdens het titelscherm "SOUTHAMPTON GAZETTE" in. Begin het spel, maar verlies zo snel mogelijk een leven. Nu kan tijdens het titelscherm met <F10> het volgende niveau geselecteerd worden.

Amiga/Atari ST

Hard Drivin' - Domark

Start het spel als normaal, doch rijdt zo langzaam mogelijk weg. Maak een bocht van 180° en rij - in de verkeerde richting dus - onder de brug door. Sla rechts af en rij door. Minder vaart en passeer de controlepost, weer een bocht van 180° en opnieuw door de controle. Ga door naar de finish. Hierna kunt u de 'looping' en andere hindernissen met een elleboog uit het raam nemen.

Player Manager - Anco

Geen panklaar recept om landskampioen te worden, maar een paar goede voorzetten.
De belangrijkste factor die de kwaliteit van een speler bepaalt, is 'scherpte'. Dit heeft invloed op de snelheid en de bekwaamheid van de speler. Spelers ouder dan 28 jaar kunnen beter verkocht worden.
Concentreer u voor het aankopen van spelers op jonge, vierde divisie spelers. Deze zijn vaak zeer goed en nog betaalbaar.
De prestaties van jonge, onervaren spelers kunnen gunstig worden beïnvloedt door ze af en toe eens een weekje rust te gunnen.
Het verschijnen van de letter T achter de naam van een speler betekent dat zijn contract bijna verlopen is. Krijgt hij geen nieuw contract of u verkoopt hem niet, is hij transfer-vrij. Hij vertrekt zonder dat u er geld voor kunt vragen.

Sega Master System

Cloud Master

In niveau twee moet Kappa aan de Koh rivier verslagen worden. Mik op de rode vlek op z'n voorhoofd. Blijf links bovenin beeld hangen om de schoten te ontwijken, ga vervolgens de schoten volgend, omlaag.

Phantasy Star

Men kan vijanden ontvluchten zonder magie te gebruiken, zelfs bij vijanden waar dat niet mogelijk zou zijn. Gebruik de toverstok ('wand')! Een winkel in Skure op Dezoris verkoopt toverstokken. Geef Noah een stok als wapen en koop eentje extra. Kies in de hitte van de strijd de toverstok op het 'Items' menu. Dit werkt overal behalve wanneer alle uitgangen geblokkeerd zijn of men tegen een groot monster als Medusa of Lassic vecht.

Rampage

In twee-speler modus kan doorgespeeld worden wanneer, nadat u in een mens veranderd bent, vuurknop twee ingedrukt wordt. Het monster leeft weer!

Double Dragon

Spring in niveau vier dertig keer op en neer voordat gevochten wordt. Op deze manier kan doorgespeeld worden.

STIKKIE WEET RAAD!

Amiga/Atari ST/ MS-DOS

Midwinter - MicroProse

De eerste uren zijn zeer belangrijk, het vinden van een groep medestanders is essentieel voor succes. Stuur Kapitein Stark zo snel mogelijk naar een garage in de buurt voor een sneeuwbuggy. Probeer gevechten - behalve die tegen vliegtuigen - te ontlopen. Indien u geen garage kunt vinden, moet Stark zich behelpen met een hang-glider. Ga hiervoor naar een station van de kabelbaan.
Kies een team met uiteenlopende kwaliteiten, zodat sommigen zich kunnen bezighouden met sabotage, terwijl anderen het tegen de vijand opnemen en een derde groep meer vrijwilligers werft. Houdt bij het samenstellen van de groepjes rekening met de (on)hebbelijkheden van individuen. Gazzini bijvoorbeeld is een sjacherijnig figuur. Hij wordt echter heel wat meer gemotiveerd in gezelschap van vrouwelijk personeel, zoals Sarah Haddocks of Virginia Caygill.

Tijdens een tochtje met de hang-glider zijn vijandelijke vliegtuigen moeilijk te zien. Vooral tijdens een scherpe bocht ontneemt het doek veel uitzicht. Probeer de bochten dus zo flauw mogelijk te houden.
De vijand concentreert zich op de gevaarlijkste leden van de FVPF. Stark zal dus vrijwel doorlopend een doelwit zijn. Daar staat tegenover dat burgers zoals Mrs. Randles zelden door de vijand worden lastig gevallen.

Verplichte recruten:
Franco Gazzini, expert hang-glider
Davy Hart, goed in het werven van vrijwilligers, goede skiër en scherpschutter
Konrad Rudel, scherpschutter (laten recruteren door Davy Hart)
Jenny Adams, werving vrijwilligers, goede skister
Karl Rudzinski, goede chauffeur en scherpschutter
Professor Kristiansen, blinkt uit in sabotage daden
Virginia Caygill, werving vrijwilligers, kan redelijk skiën, maar een vervoermiddel is veiliger en sneller.

Nintendo NES

Super Mario Bros 2

Warp van wereld 1-3 naar 4-1 door het drankje vlak voor het riviertje op te pakken en naar de volgende vaas te brengen. Gooi het drankje om een deur te maken, ga in subspace en betreedt de vaas, een magisch transport naar wereld 4-1 is het resultaat.

Bubble Bobble

Probeer de code "GEJBJ" eens!

Gradius

Warp van het tweede naar het vierde niveau door de vijand aan het eind van niveau twee binnen twee seconden te verslaan. Warp van drie naar vijf door tien beelden en de vijand aan het eind van niveau drie te verslaan.
Omlaag, Omhoog, B, A, B, A, B, A, B, A en *Start* tijdens GAME OVER geeft de 'continue' modus.
Alle wapens en schilden: pauzeer met *Start*, vervolgens *omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, links, rechts, B, A* en *Start*.

Life Force

De wapens tip voor Gradius schijnt ook op Life Force te werken. Dit konden we niet controleren.

World Wrestling

Twee codes om verder te komen (let op de spaties!):
"–XY– GBG1 R9DQ"
"N5Y1 1BP7 RZNT"

Metroid

Alle wapens en Samus vrouwelijk? Geef de code "JUSTIN BAILEY" en start het spel.

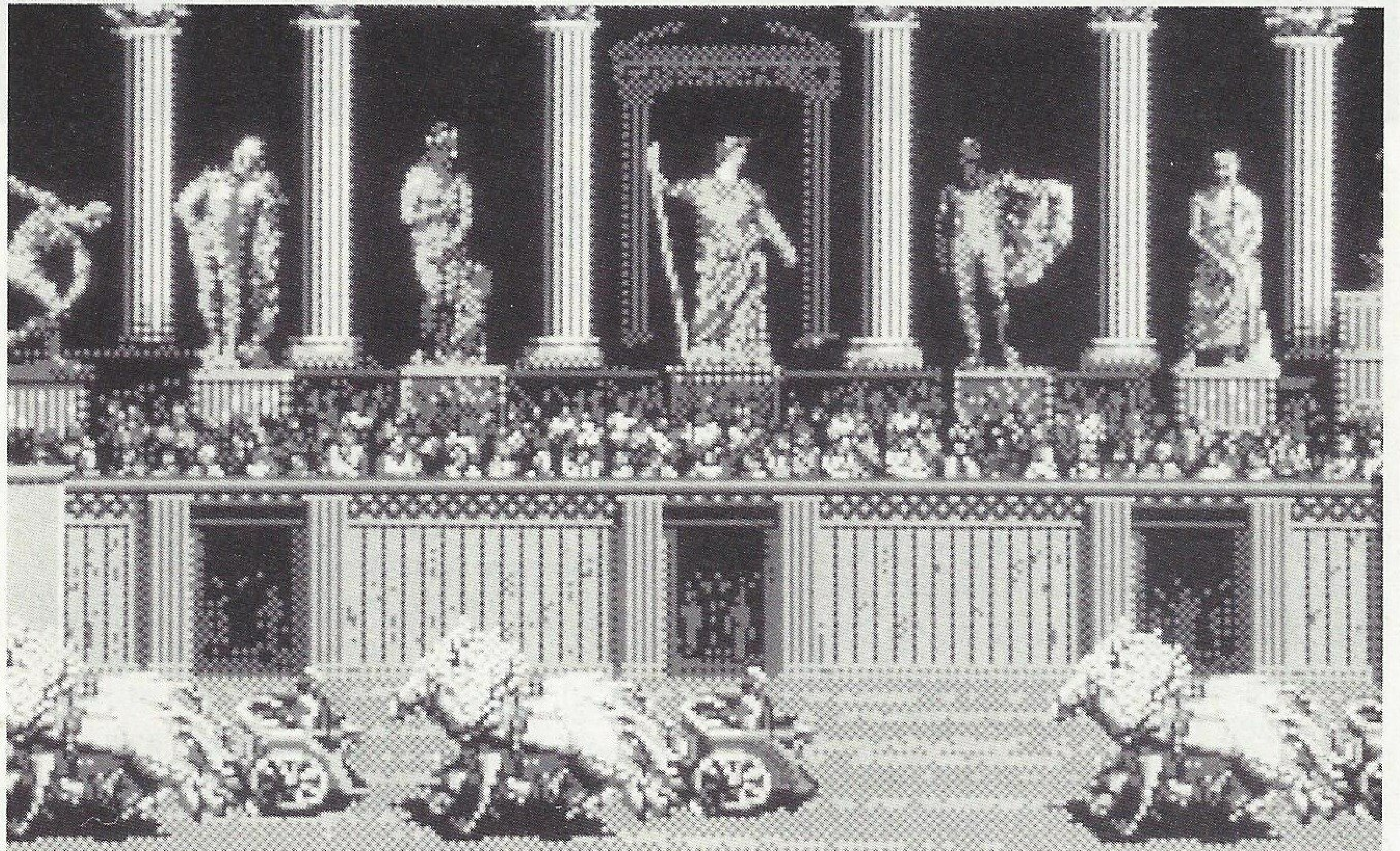
Hoog Spel hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> <F10>. In te tikken tekst, evenals codes voor spelcomputers, staan tussen aanhalingstekens: "TECHNIQUE", "JUSTIN BAILEY". Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan *cursief*.

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Verover de wereld en, wie weet, uiteindelijk zelfs de gunsten van Cleopatra

Volgens een oud gezegde is Rome niet in één dag gebouwd. Deze wijsheid geldt natuurlijk nog sterker voor het Romeinse Rijk. Liefhebbers van historische spellen kunnen nu zelf meewerken aan de opkomst van Romanum Imperum in dit spel van Kellyn Beck, die in het verleden opzien heeft gebaard met spellen als *'Defender of the crown'* en *'Rocket Ranger'*.

MS DOS



ROMANUM IMPERIUM

Het is 275 voor Christus, en de niet al te grote Romeinse Republiek is erin geslaagd de kleine koninkrijken en stad-staten waaruit Italië bestond, aan zich te onderwerpen. Het ontstaan van het machtige Romeinse Rijk - dat uiteindelijk grote delen van Europa, Noord Afrika en het Midden Oosten zal omvatten - is slechts een kwestie van tijd.

U start dit spel als een jonge, ambitieuze, officier die ervan droomt de wereld te veroveren en de positie van Caesar te verwerven. Rome is momenteel nauwelijks in staat zichzelf te verdedigen tegen binnenvallende barbaren. Door diplomatieke slimheid, of bruut geweld, moet men proberen de omliggende gebieden onder Romeins gezag te brengen.

LANDJEPIK SPELEN

Het uitstippelen van de strategie gebeurt vanaf een kaart waarop delen van Europa, Noord-Afrika en het Midden Oosten zichtbaar zijn. Bij het binnenvallen van een andere provincie moet de speler bepalen in welke formatie hij zijn troepen wil opstellen. Voordat de strijd losbrandt dient een tactiek te worden bepaald. Deze wordt tot nader order door alle cohorten uitgevoerd. De cohorten kunnen hierna evenwel afzonderlijk over het slagveld worden gedirigeerd.
Naarmate het rijk groeit, wordt de speler beloond met promoties die het mogelijk maken meer legioenen en/of vlooteenheden te bevelen. Dit is ook wel noodzakelijk om het gestaag uitdijende rijk tegen vijandelijke aanvallen te verdedigen.

BROOD EN SPELEN

Het op de been houden van legioenen en vloten kost geld. Zoals altijd vormt belastingheffing de grootste bron van inkomsten. De hoogte van de belastingen kan voor elke bezette provincie afzonderlijk worden vastgesteld, lopend vanaf nihil tot en met ongegeneerd uitmelken.
De hoogte van de belastingaanslag heeft invloed op de gemoedstoestand van de bevolking. Wanneer in een land de fiscale druk langdurig te hoog is, zal het volk in opstand komen in een poging het Romeinse juk af te schudden.
Om af en toe de monotonie van het oorlogvoeren te doorbreken, kan men spelen organiseren in het Colloseum. Hieraan neemt men zelf deel. De strijd tussen gladiatoren is een eenvoudig actiespel waarbij men de tegenstander dient neer te sabelen. Bij het organiseren van wagenrennen komt iets meer kijken. Voordat men in de race uitkomt kunnen tegenstanders worden omgekocht. Deze investeringen kan men weer terugverdienen door het afsluiten van een weddenschap.
Het organiseren van spelen is bovendien verstandig om de bevolking tevreden te houden, waardoor het risico van een volksoproer zal afnemen.

'*Centurion*' is een niet al te moeilijke strategische simulatie. Voor de beginnende war-gamer is '*Centurion*' een stapje in de richting. Het ontbreken van een aantal essentiële gegevens in de handleiding is wat slordig maar doet geen echte afbreuk aan het spel. De vrij uitgebreide handleiding gaat dieper in op de diverse mogelijkheden binnen het spel, waarbij het zeker aan te raden is in ieder geval het gedeelte over het strijden op het slagveld te lezen.

Wanneer men nog niet bekend is met het fenomeen strategische spellen of 'war-games' is '*Centurion*' een goede introductie. Ervaren spelers kunnen '*Centurion*' beter laten liggen.

Steven Groot

Geef het volk brood en spelen

Voor doorgewinterde beoefenaars van historische simulatiespellen is *'Centurion'* wellicht te eenvoudig. Het spel is echter zeer geschikt als kennismaking met dit genre, want er valt genoeg te doen. Men dient een evenwicht te vinden tussen aanval en verdediging. Daarnaast mag het op plezierige wijze bezighouden van de bevolking niet uit het oog worden verloren.
Doordat twee essentiële onderdelen van het spel niet in de handleiding staan vermeld, heeft het geruime tijd geduurd het spel op zijn juiste waarde te kunnen schatten. Weliswaar meldde de handleiding de mogelijkheid om - via twee menu's - nieuwe troepen aan te werven, spelen te organiseren en de spelstand op te slaan, maar dit menu was nergens in het spel te bekennen. Na wat experimenteren drukte ik op de "0" toets van het numerieke toetseneiland en bij Mars!, daar verscheen het menu dat het bestaan van een eenvoudige officier als bij toverslag een stuk levensvatbaarder maakte.
Het tweede menu, voor het opslaan van de spelstand en het weer inladen hiervan op een later tijdstip, verschijnt door de "Escape" toets in te drukken.



Peter Nouzo

PRODUKT INFO

Fabrikant:
Electronic Arts

Importeur:
Homesoft

Prijs: ƒ 99,00

Leverbaar voor:
MS-DOS
Grafische kaarten:
EGA, VGA, MCGA, Tandy
Muziekkaarten:
AdLib, Roland, Soundblaster

Amiga en Atari ST zijn in ontwikkeling.

RA

Puzzelen tegen een historische achtergrond


AMIGA

Ra, de Egyptische zonnegod met het hoofd van een valk, is danig ontstemd; u heeft hem naar zijn zin niet genoeg offers gebracht. Aangezien *'Ra'* de oppergod is, kan hij doen en laten wat hij wil. Zijn toorn was in dit speciale geval voldoende gewekt om u in een scarabee - een mestkever dus - te veranderen. Op zich natuurlijk geen slechte zaak, aangezien deze beestjes door de oude Egyptenaren werden gezien als symbool voor onsterfelijkheid en wederopstanding.
Maar toch, het bestaan als eenvoudige sterveling beviel bij nader inzien beter. Vandaar dat u vastbesloten bent zo spoedig mogelijk weer uw eigen gedaante aan te nemen. Om dit streven werkelijkheid te laten worden, dient u echter de uitgang van een immens doolhof te vinden. Dit doolhof bestaat uit maar liefst 100 vertrekken. Elk vertrek ligt bezaaid met tegels. De tegels zijn voorzien van symbolen. Om de deur naar het volgende vertrek te openen, dienen deze tegels paarsgewijs te worden opgeruimd. Dit gebeurt door ze in horizontale of verticale lijn te rangschikken. Op de plaats van de tegels verschijnt een gapend gat dat niet kan worden overgestoken. De nodige planning vooraf is dus vereist. Om uw taak nog moeilijker te maken, kunnen niet alle tegels worden verschoven. Ook bestaan er tegels die vanzelf verdwijnen nadat ze zijn betreden. *'Ra'* kan echter ook worden gespeeld als actie spel. Het basisprincipe blijft ongewijzigd, maar er worden wat elementen toegevoegd. Om te beginnen wordt het spel gespeeld over 75 nieuwe niveaus met moeilijker puzzels. Daarnaast krijgt de speler voor het oplossen van elk vertrek een tijdlimiet. Ook worden winkeltjes geïntroduceerd waar men extra hulpmiddelen kan aanschaffen die het oplossen van sommige puzzels vereenvoudigen.

PRODUKT INFO

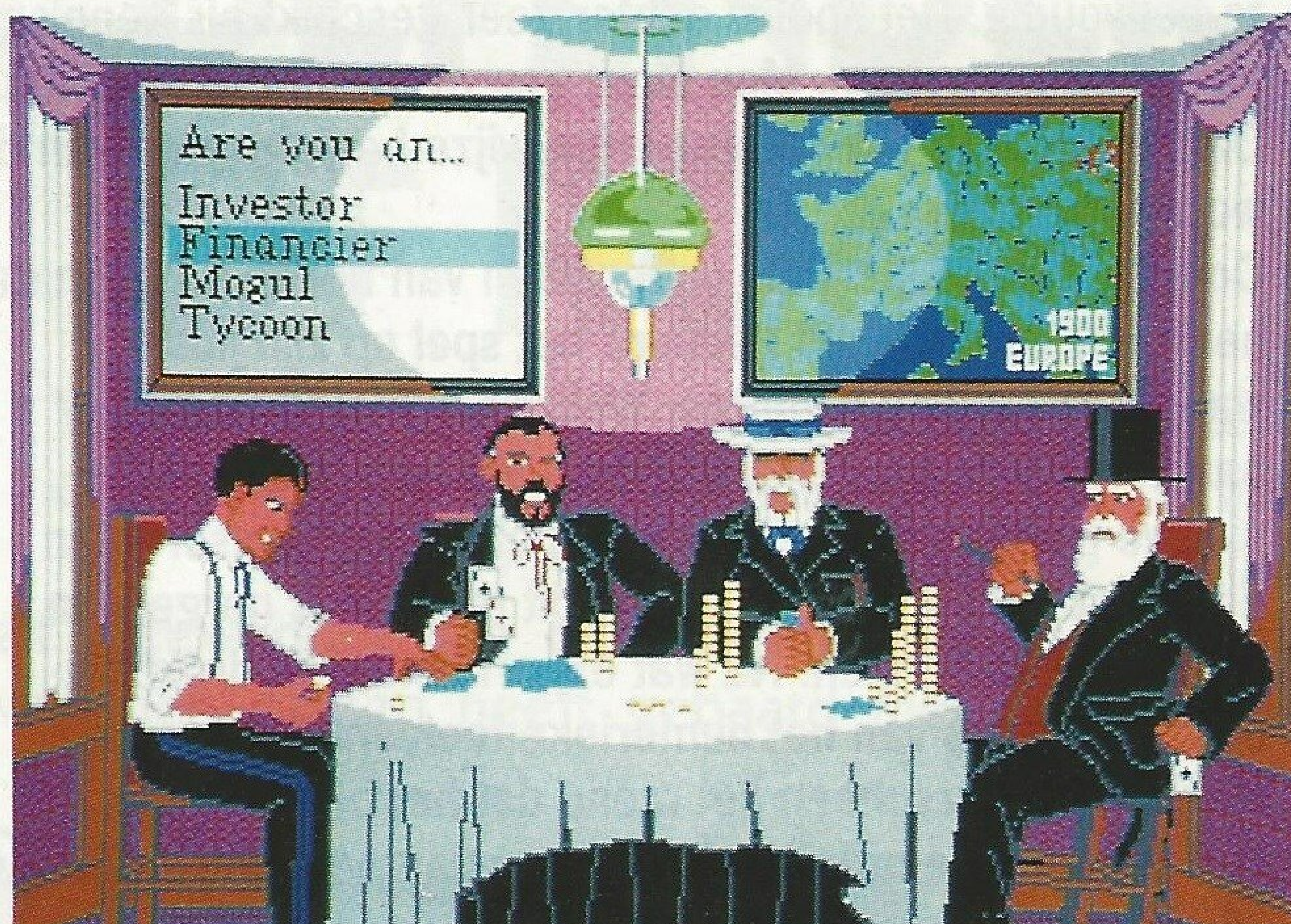
Fabrikant: Rainbow Arts
Importeur: Homesoft
Leverbaar voor:
Amiga: ƒ 79,50
Atari ST: ƒ 79,50
MS-DOS: ƒ 79,50
C64 cassette: ƒ39,95
C64 diskette: ƒ 59,50

De MS-DOS versie ondersteunt EGA en VGA kaarten. Ondersteunde muziekkaarten nog niet bekend.

Spellen als *'Ra'* spreken mij altijd wel aan. Zeker wanneer het spel doordacht is, heeft men aan mij voorlopig geen kind meer. In het geval van *'Ra'* heb ik niets te klagen. De begeleidende muziekjes zijn uitstekend en het beeldscherm toont zeer fraaie gedigitaliseerde afbeeldingen van het interieur van Egyptische tempels.
Na het oplossen van een niveau verschijnt een wachtwoord, zodat men het spel bij een volgende sessie niet steeds helemaal van voren af aan hoeft te beginnen. Het leerproces wordt vereenvoudigd door een korte demonstratie van de mogelijkheden van het spel. Mochten de geboden niveaus niet voldoende zijn, dan kan men met behulp van de ingebouwde 'editor' nog eens 30 eigen velden creëren.Wat mij betreft is *'Ra'* een spel dat precies de juiste frustratiegraad bezit om het boeiend te houden. Laat mij voorlopig maar schuiven!

Karin de Graaff

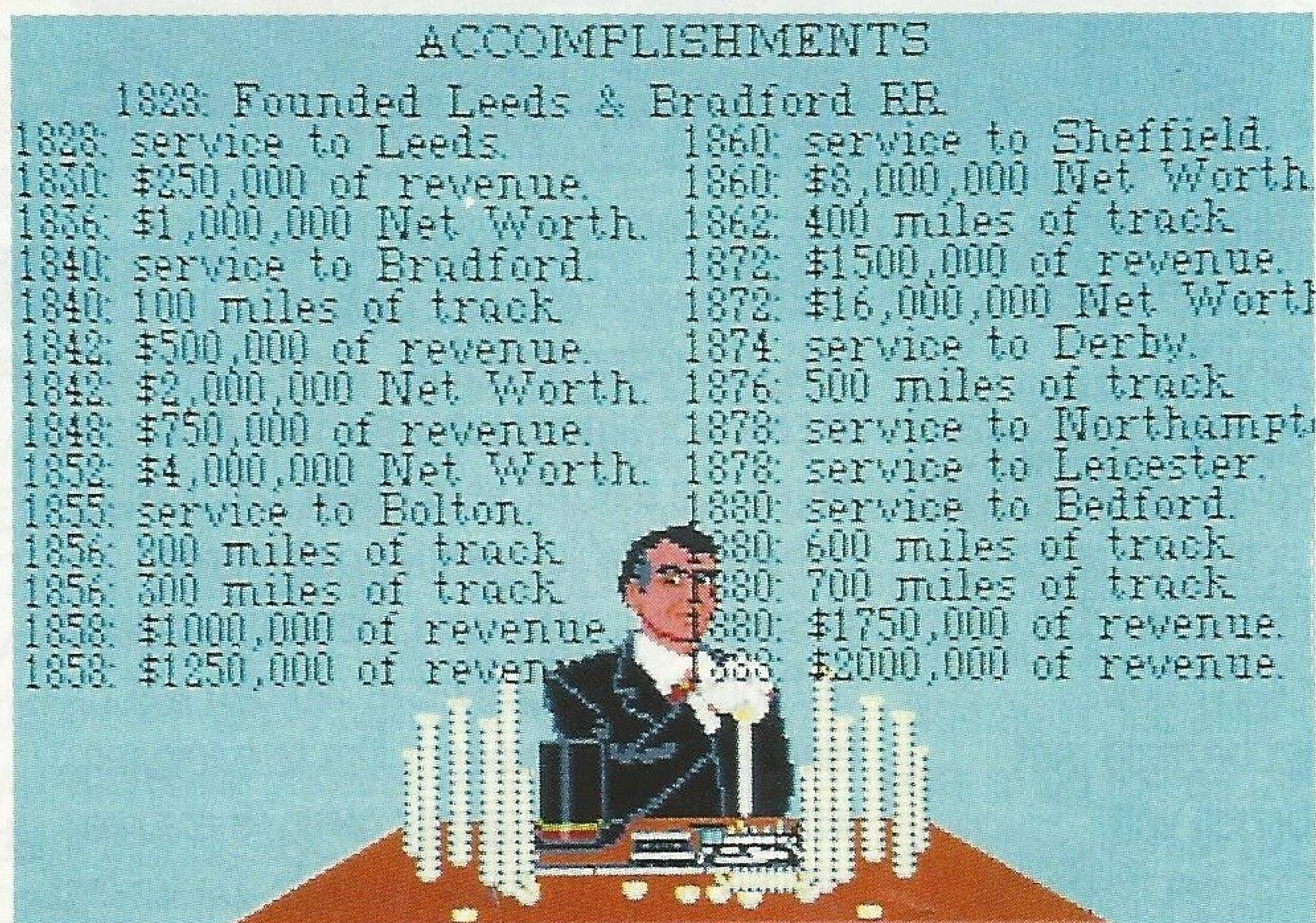
RAILROAD TYCOON



MS DOS

De auteur van *'Railroad Tycoon'*, Sid Meier, geniet reeds ruime bekendheid dankzij een reeks succesvolle spellen die hij heeft ontwikkeld voor MicroProse. De meest bekende voorbeelden uit zijn oeuvre zijn *Red Storm Rising, Pirates! en F-19 Stealth Fighter.* Zijn nieuwste telg heeft alles in zich om deze titels op zijn minst te evenaren.

In het spel *'Railroad Tycoon'* wordt van de speler verlangd dat hij (of zij natuurlijk) een spoorwegmaatschappij tot bloei brengt. Behalve het door wispelturige aandeelhouders beschikbaar gestelde startkapitaal van $ 1.000.000 begint men met lege handen. Men zal dus zelf een spoorlijn moeten aanleggen, daarbij rekening houdend met een aantal factoren die flink kostenverhogend werken. Te denken valt hierbij aan het bouwen van bruggen en stations en het graven van tunnels, terwijl ook voor het aanschaffen van locomotie-



MS DOS

ven diep in de buidel moet worden getast. Het is inmiddels bij de spellen van MicroProse gebruikelijk dat men uit een aanzienlijk aantal opties kan kiezen. *'Railroad Tycoon'* vormt op deze regel geen uitzondering.
Behalve de mogelijkheid om in vier verschillende delen van de wereld (Oost- en West Amerika, Engeland en Europa) aan een spoorweg-imperium te bouwen, biedt *'Railroad Tycoon'* een uitgebreid scala aan moeilijkheidsgraden die garant staan voor maandenlang intensief spelen.

Dit laatste ook al doordat, ongeacht de gekozen moeilijkheidsgraad, drie computer-bestuurde concurrerende maatschappijen regelmatig problemen veroorzaken.

DIENSTREGELING

Nadat het startkapitaal op hopelijk verstandige wijze is geïnvesteerd, is de tijd rijp om de financiële vruchten van de noeste arbeid te gaan plukken. Zodra de spoorlijn operationeel is, kunnen passagiers en vracht worden vervoerd, hetgeen geld in het laatje brengt. Met dit geld kan het lijnennet worden uitgebreid, waardoor meer treinen aan een hogere winst kunnen bijdragen.
Het kiezen van een route voor de spoorlijn is niet zo simpel als men zou denken, aangezien ook aan de economische wetten van vraag en aanbod moet worden gehoorzaamd. Zo zal het voor de hand liggen dat steden een groter passagiersaanbod hebben dan een kleine gemeenschap op het platteland.
Ook het vervoer van goederen vereist enig denkwerk vooraf. Een willekeurig voorbeeld zal dit verduidelijken.
In een ideale situatie laat men een trein bijvoorbeeld kolen halen bij een mijn. De kolen worden dan afgeleverd bij een staalfabriek die op zijn beurt weer staal produceert. Het halffabrikaat staal kan vervolgens worden vervoerd naar een fabriek waar goederen worden vervaardigd. Deze

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Importeur: Homesoft
Prijs: ƒ 139,50

Verkrijgbaar voor MS-DOS (zowel 5,25 als 3,5 inch)
Niet geschikt voor monochroom monitoren.

Ondersteunde videokaarten: CGA, EGA, MCGA, VGA en Tandy 1000

Ondersteunde muziekkaarten: AdLib, Roland MT-32 MIDI

Besturing: uitsluitend toetsenbord of toetsenbord en muis.

Versies voor Amiga en Atari ST zijn reeds aangekondigd, maar het is op dit moment nog niet zeker wanneer deze leverbaar zullen worden. Door de complexiteit van het programma is het helaas niet waarschijnlijk dat een versie voor de Commodore 64 ooit het daglicht zal zien.

goederen vinden dan weer een afzetmarkt in een stad of, in geval van export, een haven.

DE WEG NAAR DE TOP IS ZWAAR EN VOL GEVAREN

Aangezien een trein uit verschillende typen wagons is opgebouwd (kolen kunnen nu eenmaal beter niet in een personenrijtuig worden vervoerd), krijgt men met een logistiek probleem te maken. Op elk station dat door de trein wordt aangedaan zullen de geschikte wagons moeten

```
: miles                 Bonds:$   500,000
h:$ 8,650,000           Stock at $ 58.00 per share
),000 Treasury: 20,000

ephenson's              Cash:$   488,000
en & Kendal RR          Bonds:$ 1,000,000
h:$   960,000           Stock at $ 13.00/share
000 Treasury: 50,000 L&B: 50,000

Corning's               Cash:$ 2,367,000
eld & Birmingham        Bonds:$     0,000
h:$ 8,610,000           Stock at $ 56.00/share
),000 Treasury: 40,000 L&B: 40,000

rew's                   Cash:$   401,000
arrogate RR             Bonds:$ 1,000,000
h:$ 1,280,000           Stock at $ 17.00/share
000 Treasury: 0,000 L&B: 100,000

Interest Rates: (Boom) 3%
```



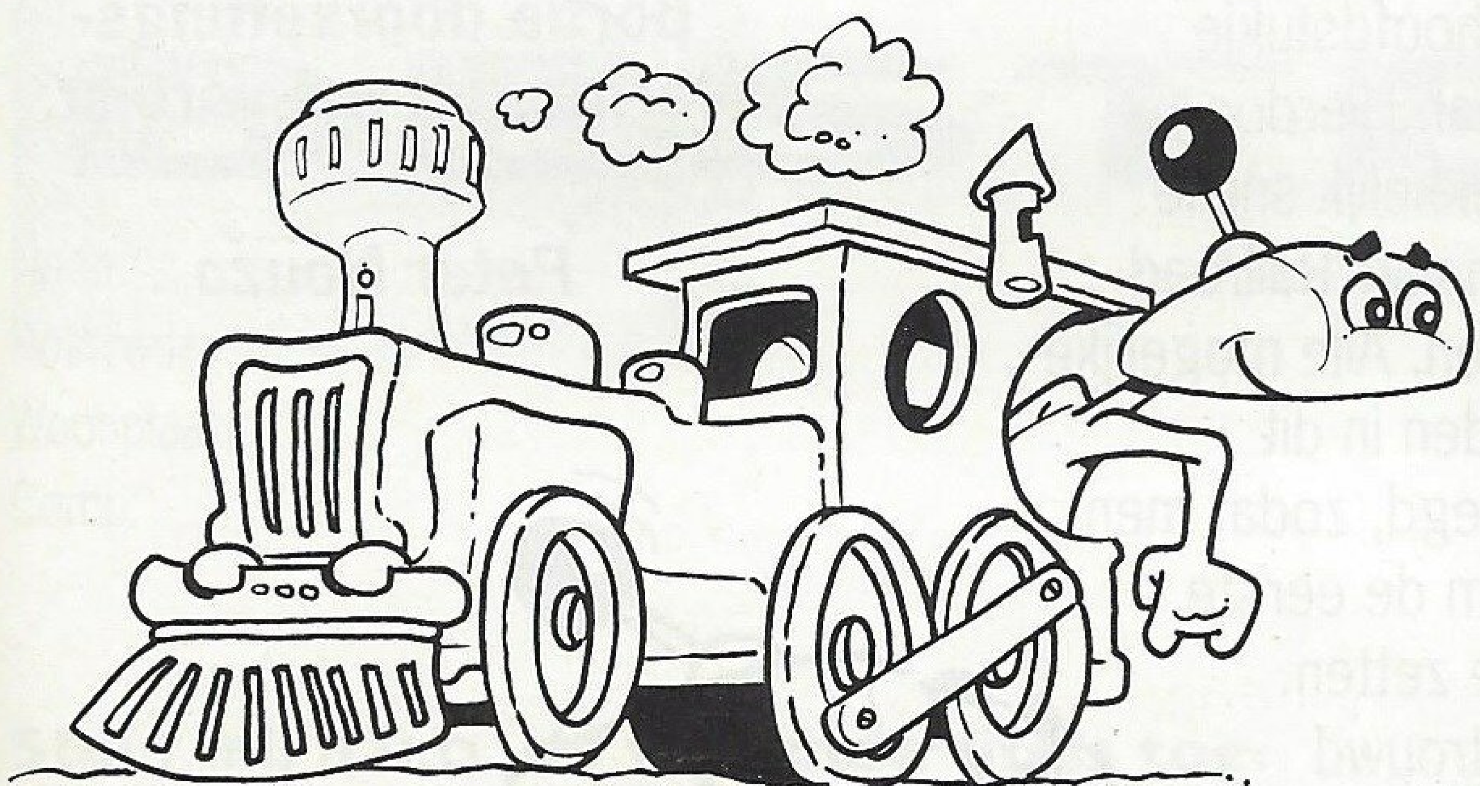


MS DOS

worden klaargezet, zodat de aanwezige goederen ook werkelijk kunnen worden vervoerd naar de volgende halte. Bij dit alles moet bovendien rekening worden gehouden met de hoeveelheid aangeboden produkten, aangezien het rijden met lege wagons nodeloos geld kost.

FINANCIERING

Behalve de hierboven geschetste manier van geld verdienen, is het ook mogelijk het saldo van de bankrekening te verhogen door speculatie in aandelen. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad is het namelijk mogelijk om in één of meerdere andere spoorwegmaatschappijen te investeren. Zelfs een vijandige overname via de effectenbeurs behoort tot de mogelijkheden in *'Railroad Tycoon'*! Door te investeren in andere maatschappijen kan men meeprofiteren van de winsten die de concurrent behaalt. Een dalende aandelenkoers is echter een reële mogelijkheid, dus volg de ontwikkelingen nauwgezet zodat aandelen in minder goed lopende ondernemingen tijdig kunnen worden afgestoten.



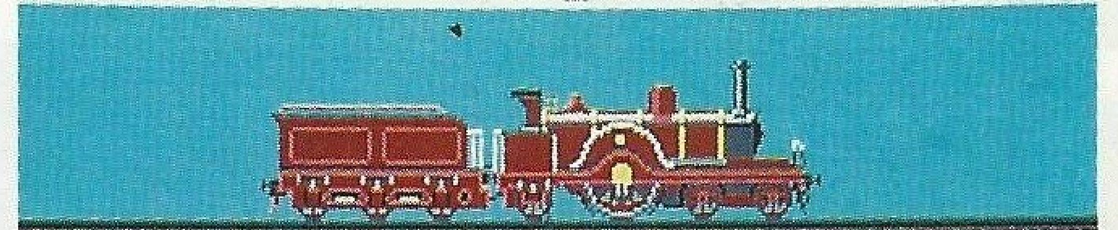
MET TREINTJES SPELEN BLIJFT TOCH LEUK

Naast het kopen van aandelen en het uitgeven van aandelen in de eigen maatschappij kunnen ook obligatieleningen worden uitgeschreven. Hieraan is echter onlosmakelijk een rentepercentage verbonden. De hoogte van dit percentage wordt bepaald door het economische klimaat en het inmiddels reeds aan obligatieleningen uitstaande bedrag.

BELEIDSBESLISSINGEN

Aan het einde van elke fiscale periode van twee jaar krijgt de directeur een aantal financiële overzichten voorgeschoteld. Hierin wordt onder andere getoond hoeveel de winst of verlies over de afgelopen periode bedroeg, hoe deze is opgebouwd en wat voor invloed het resultaat heeft gehad op de beurskoers van de eigen aandelen. Tevens krijgt men een grafiekje te zien waarin de beweging van de aandelenkoersen van de eigen onderneming en die van de concurrentie worden getoond. Al deze rapporten - alsmede bijvoorbeeld rapporten waaruit de verdiensten per trein blijken - kunnen echter ook op elk willekeurig moment worden opgevraagd. Op basis van deze cijfers kan men dan besluiten de dienstregeling om te gooien of een verouderde locomotief te vervangen door een nieuwer, sneller type. Dit laatste kost natuurlijk wel weer geld, maar het biedt ook duidelijke voordelen. Een verouderde locomotief is nu eenmaal duur

4-2-2 Spinner



```
Maximum Speed: 50 mph.
Power at Drawbar: 2500hp
Price: $50,000

Rated Train Speed / %Grade:
1 cars:   50 mph (0%),  46 mph (2%),  32 mph (3%),
2 cars:   50 mph (0%),  30 mph (2%),  21 mph (3%),
3 cars:   40 mph (0%),  22 mph (2%),  16 mph (3%),
4 cars:   32 mph (0%),  18 mph (2%),  14 mph (3%),
5 cars:   27 mph (0%),  16 mph (2%),  12 mph (3%),
6 cars:   24 mph (0%),  14 mph (2%),  11 mph (3%),
7 cars:   21 mph (0%),  13 mph (2%),  10 mph (3%),
```

MS DOS

in het onderhoud.
Een bijkomend voordeel is het feit dat de nieuwere typen locomotief over het algemeen krachtigere motoren hebben, waardoor deze sneller hun plaats van bestemming bereiken en meer gewicht kunnen trekken. Hierdoor kunnen meer ritten per jaar worden gemaakt.

DIENSTVERLENING

Een bestaand station kan worden uitgebreid voor een grotere dienstverlening aan het publiek. Een uiterst nobel motief, maar aan de basis hiervan ligt natuurlijk wel weer een economisch principe. Een naast het station gelegen hotel - al dan

DOORZETTINGSVERMOGEN IS WEL VEREIST

niet inclusief restaurant - trekt meer reizigers die bovendien hun zuurverdiende geld zullen neertellen voor een overnachting en een eenvoudige doch voedzame maaltijd.
Eén van de vele andere mogelijkheden is het bouwen van een koelcel voor aan bederf onderhevige goederen. Dit opent de mogelijkheid om deze goederen op te slaan zonder dat deze bederven. Ook dit verhoogt de uiteindelijke inkomsten voor de spoorlijn.

Indien de maatschappij heel ruim in het geld zit, is het zelfs het overwegen waard om zelf een industrie op te bouwen. Te denken valt hier bijvoorbeeld aan een papierfabriek in de buurt van bosrijke gebieden. Hierdoor kan het gewonnen hout worden verwerkt, met als resultaat een grotere economische bedrijvigheid die op zijn beurt weer zorgt voor meer bevolking in de stad en de directe omgeving (en dus meer inkomsten uit goederen- en passagiersvervoer).

OVERIGE OPTIES

Voor het geval men aan de hierboven - in vogelvlucht geschetste mogelijkheden - nog niet voldoende heeft, kan men de moeilijkheidsgraad van het spel nog

Balance Sheet; 1889
Leeds & Bradford RR

	Total	YTD Changes
Assets:		
Operating Funds:	$ 1,378,000	$ 1,082,000
Treasury Stock:	$ 9,600,000	$ 1,350,000
Other RR Stock:	$27,720,000	$ 170,000
Facilities:	$ 3,750,000	$ 0,000
Industries:	$ 0,000	$ 0,000
Real Estate:	$ 2,497,000	$ 12,000
Track 769 miles	$ 2,307,000	$ 0,000
Rolling stock:	$ 1,110,000	$ 80,000
	$48,360,000	
Liabilities:		
Outstanding Loans:	$ 500,000	$ 0,000
Stockholders Equity:	$ 500,000	$ 0,000
PROFIT:	$47,360,000	YTD: $ 2,690,000

MS DOS

verder opschroeven door zelf de bediening van de wissels in handen te nemen. Koppel hieraan de mogelijkheid dat treinen kunnen verongelukken en dat men in een complexe economie leeft (waardoor steden slechts bepaalde soorten goederen willen hebben en dientengevolge minder verschillende produkten voortbrengen) en men kan zijn lol voorlopig op.
We hebben het dan nog niet eens gehad over bruggen die van tijd tot tijd door overstromingen worden weggespoeld, waardoor uitgebreide omleggingen van het treinverkeer - of zelfs een complete stillegging - noodzakelijk zijn.

Ook komt het geregeld voor dat een plaats met spoed een zending geneesmiddelen of reddingsapparatuur voor in een ingestorte kolenmijn gevangen mijnwerkers nodig heeft. Het tijdig afleveren van dit soort zendingen krikt het prestige van de spoorlijn aanzienlijk op, terwijl ook de te behalen winst met zo'n spoedeisende vracht interessant kan zijn. Meestal is hiervoor echter weer een ingrijpende wijziging in het dienstrooster noodzakelijk, zodat van geval tot geval moet worden bekeken of het economisch interessant is.

HELAAS......

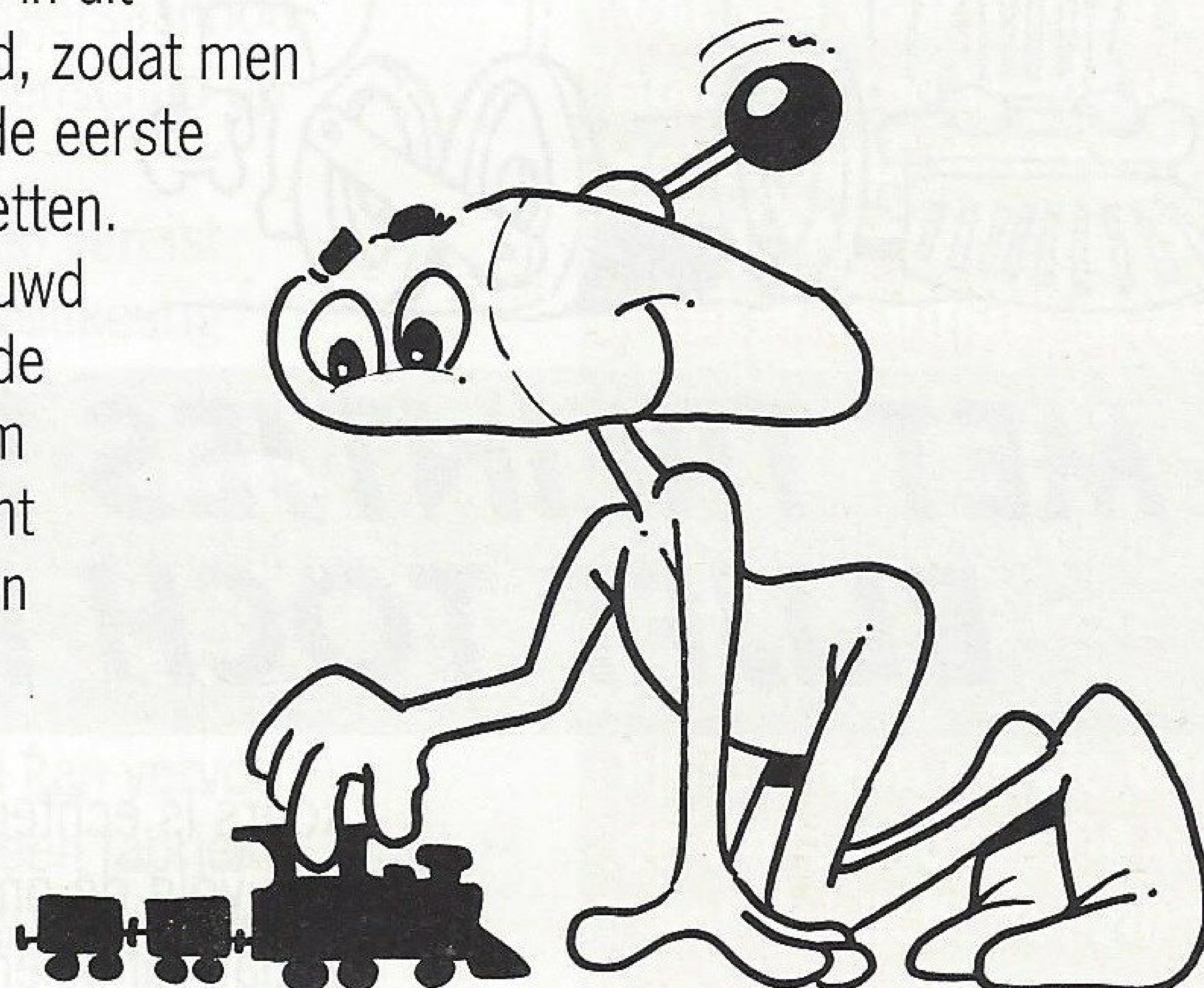
kan ik hier aan lang niet alle verschillende elementen van *'Railroad Tycoon'* aandacht schenken. Het spel is hiervoor gewoonweg te complex, hetgeen al meteen na het openen van de verpakking duidelijk wordt. Een kloeke handleiding van 180 pagina's wordt vergezeld door een aantal andere paperassen die bedoeld zijn om het leren van deze simulatie wat te vergemakkelijken.
Gelukkig is het niet nodig om onmiddellijk de hele handleiding - die gelijk een aardig goede indruk geeft van de ontstaansgeschiedenis van de spoorwegen - door te worstelen voordat men zijn eerste wankele schreden op het smalle pad van het ondernemerschap kan zetten.
Het spel bevat een voorbeeldsituatie waarin spelers van *'Railroad Tycoon'* als het ware hand in hand met Sid Meier door het spel worden geloodst. In de handleiding is een apart hoofdstukje gewijd aan dit lesmateriaal. Hierdoor is het mogelijk om op betrekkelijk snelle wijze de grondbeginselen van 'Railroad Tycoon' machtig te worden. Alle mogelijke informatieschermen worden in dit hoofdstuk duidelijk uitgelegd, zodat men na korte tijd in staat is om de eerste eigen maatschappij op te zetten.
Naarmate men meer vertrouwd raakt met de simulatie kan de moeilijkheidsgraad langzaam worden opgevoerd. Verwacht echter de eerste malen geen lange carrière als directeur.
Het geduld van de aandeelhouders is beperkt en hun oog voor het eigenbelang groot.

Met een adviesprijs van ƒ 139,50 is dit niet één van de goedkoopste spellen, maar in mijn ogen wordt de prijs gerechtvaardigd door het feit dat *'Railroad Tycoon'* meer dan voldoende diepgang heeft om de liefhebber van dit soort complexe simulaties voor lange tijd aan het beeldscherm te kluisteren.

De verwachting dat *'Railroad Tycoon'* lang zal blijven boeien wordt nog versterkt door het feit dat de kaarten weliswaar geografisch correct zijn, maar dat de vindplaatsen van grondstoffen en de plaatsen waar de industrie zijn tenten heeft opgeslagen in elk nieuw spel verschillend zijn.

Door de complexiteit van het spel is een portie doorzettingsvermogen wel vereist.

Peter Nouzo



LEZERS SERVICE

MS-DOS

Centurion: Defender of Rome EGA	89,50
Falcon Fighter AT EGA (DF)	149,00
Falcon Fighter Herc/CGA (DF)	129,00
Finest Hour - Battle of Britain	119,00
Future Wars - Time Traveller	89,50
F15 Strike Eagle 2 (DF)	139,50
F16 Combat Pilot Herc/CGA	89,50
F16 Combat Pilot EGA	89,50
Global Dilemma (Crawford) (DF) CGA	119,00
Hard Drivin' CGA	89,50
King's Quest 4 (DF)	119,00
Leisure Suit Larry 1 (DF)	89,50
Leisure Suit Larry 2 (DF)	119,00
Leisure Suit Larry 3 (DF)	139,00
M1 Tank Platoon (DF)	149,50
MicroSoft Flightsimulator 4.0	179,50
Mid-Winter (DF) CGA	139,50
PGA Tour Golf	89,50
Powerboat USA CGA	89,50
Railroad Tycoon (DF)	129,50
Silent Service 2 (DF)	139,50
Testdrive 2 The Duel CGA	89,50
Tracon II (DF)	169,50
Treasure Trap CGA	99,00
UFO (Sublogic)	139,50
Ultima VI (DF)	119,00

Top 10 Solid Gold (DF) CGA **89,50**
bevat o.a. Def Con 5, Super Huey, Pac Man, President is missing

MS-DOS (DF) = 3.5"&5.25" in verpakking
Achter elke titel minimale graphics vereisten; indien geen vermelding geschikt voor alle kaarten.
Vermeldt te allen tijde uw A-drive

Atari ST

Codename: Iceman (Sierra)	119,00
Colonel's Bequest (Sierra)	119,00
Conquests of Camelot (Sierra)	119,00
Falcon Fighter	89,50
Future Wars - Time Traveller	89,50
F16 Combat Pilot	89,50
F19 Stealth Fighter	119,00
Goldrush (Sierra)	89,50
Kick Off 2 Ned. versie	79,50
King's Quest 4 (DS)	119,00
Klax	79,50
Leisure Suit Larry 1	89,50
Leisure Suit Larry 2 (DS)	119,00
Leisure Suit Larry 3 (DS)	129,00
Last Ninja 2	89,50
Mid-Winter	119,00
Operation Stealth	89,50
Oriental Games	99,00
Pirates	89,50
Player Manager Ned. versie	79,50
Powerboat USA	89,50
STOS Games Creator	99,00
Treasure Trap	99,00
Turbo Out Run	69,50
Ultima IV	99,00
Ultima V	119,00

ST (DS) = dubbelzijdige disks
Alle ST software kleur!

Amiga

AMOS Games Creator	169,50
Champions of Kryn (1Mb)	109,00
Codename: Iceman (1Mb)	119,00
Colonel's Bequest (1Mb)	119,00
Conquests of Camelot (1Mb)	119,00
Dungeonmaster (1Mb)	89,50
Falcon Fighter	119,00
Finest Hour - Battle of Britain	119,00
F16 Combat Pilot	89,50
Future Wars - Time Traveller	89,50
F19 Stealth Fighter	119,00
Hero's Quest (1Mb)	119,00
Kick Off 2 Ned. versie	79,50
King's Quest 4 (1Mb)	119,00
Klax	79,50
Leisure Suit Larry 1	89,50
Leisure Suit Larry 2 (1Mb)	119,00
Leisure Suit Larry 3 (1Mb)	119,00
Last Ninja 2	89,50
Mid-Winter	119,00
Player Manager Ned. versie	79,50
Operation Stealth	89,50
Powerboat USA	89,50
Red Storm Rising	99,00
Treasure Trap	99,00

Aanbieding:
Amiga 512K RAM met klok **199,00**

Amiga (1Mb) = 1Mb RAM vereist

Commodore 64

	cass	disk
Batman - The Movie	39,95	59,50
Colossus Chess 4.0	39,95	59,50
F16 Combat Pilot	59,50	69,50
Gunship	59,50	69,50
Kick Off 2 Ned. versie	39,95	59,50
Klax	39,95	59,50
Operation Thunderbolt	39,95	59,50
Powerboat USA	39,95	59,50
Project Stealth Fighter	59,50	69,50
Red Storm Rising	59,50	69,50
Secret o/t Silverblades	–,–	89,50
Shadow Warrior	39,95	59,50
Silent Service	39,95	59,50
Testdrive 2 The Duel	39,95	59,50
Thunderbirds	–,–	29,95
Ultima IV	–,–	79,50
Ultima V	–,–	79,50
Ultimate Golf - Greg Norman	59,50	69,50

ALLE PRIJZEN INCLUSIEF BTW.
BETALING KAN UITSLUITEND GESCHIEDEN VIA GIRO- OF EUROCHEQUE, ONZE BANKREKENING OF ONDER REMBOURS.
STUUR NOOIT GELD!!
BETALINGEN ZONDER INZENDING VAN DE BESTELBON KUNNEN NIET IN BEHANDELING GENOMEN WORDEN.

NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours ƒ 12,00 kosten.
Verzendingen onder ƒ 100,00: ƒ 12,00 kosten
Verzendingen boven ƒ 100,00: geen kosten

Zendt of fax nevenstaande bon naar
Hoog Spel Lezers Service,
Postbus 59269 1040 KG Amsterdam
Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 2

Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Mocht een programma desondanks niet laden, dan wordt dit -mits geretourneerd binnen 10 dagen- kosteloos vervangen.

N.B: Met virus besmette programma's worden niet teruggenomen

BESTELBON

Naam: ....
Postcode: ....
Woonplaats: ....
Comp: .... A-drive: 3,5" / 5,25 "

Stuur mij a.u.b. de volgende titels toe:

1. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
2. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
3. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"
4. .... Comp.: .... cass /disk / 3.5"/ 5.25"

(doorstrepen wat niet verlangd)

❑ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw bankrekening 54.75.53.854 t.n.v. Hoog Spel overgemaakt onder vermelding .... (naam en postcode)

❑ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen.

Totaalbedrag van mijn bestelling ƒ ....
Abonnee korting 10% ƒ ....
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ ....
Subtotaal ƒ ....
Verzendkosten ƒ ....
Rembourskosten ƒ ....

Totaal bedrag ƒ ....

Handtekening
(bij minderjarigen, voogd of een der ouders)
....

datum:

Offshore POWER



CD ROM

***Powerboat USA** zal vooral de liefhebber van het wat ruwere watersportwerk aanspreken. Enorme hoeveelheden paardekrachten, gigantisch verbruik van brandstof, opspattend water, vastlopende aandrijfassen, enorme geldprijzen, kortom... spanning en sensatie op het water. (Waar blijven de dames? red.)*

KINGSIZE MIXER

De schroeven van de superboot vermalen het water tot een ziedende en kolkende massa. De drie inzittenden van de raceboot, zwemvesten aan en helmen op, zetten zich schrap in de veiligheidsriemen. Het gehuil van de motor teistert de trommelvliezen. 3200 paardekrachten worden met het openduwen van een simpele gashendel vrijgelaten. De stuwkracht van de schroeven doet de boot half uit het water oprijzen. Als eerste schiet het gestroomlijnde gevaarte langs de nauwelijks gevallen groene startvlag. Vóór de piloten van deze 500.000 gulden kostende powerboat ligt de open zee en de met boeien uitgezette route van weer een nieuwe race. Vlak achter hen de tegenstanders. Als we afgaan op de verbeten trekken op de gezichten van de bemanning zal dat laatste ook zo blijven. De race is begonnen!

VERSCHILLENDE BOTEN

De eigenaar van een powerboat omschreef de verschillende uitdrukkingen op het gezicht van een (onervaren) meevarende eens als volgt: bij 70 Km/u: "Tsjee, wat leuk...". 85 Km/u: "Nerveus rondkijken naar het dichtstbijzijnde stukje land". 100 Km/u: "Wat doe ik hier in godsnaam...". En bij 115 Km/u was er alleen nog maar pure angst van het gezicht te lezen.

Achter uw computer zult u daar weinig last van hebben. Hoewel de spanning bij het 'ronden' van een boei dicht voor de kust aardig kan oplopen. Halen we het, of slaan we met 110 Km per uur te pletter tegen de oever...

Voor de race kan beginnen moet er een keus worden gemaakt uit vier verschillende soorten raceboten, "Deep-V's" of "Catamarans". De keus is afhankelijk van de lengte van de race en de weersgesteldheid. Verder moet er, afhankelijk van de te varen race, ernstig worden nagedacht over de in te nemen hoeveelheid brandstof en de eventueel mee te nemen reparatieset. Bent u van plan de gashendel gedurende de hele race vol open te houden dan is het verstandig enkele verse aandrijfassen mee te nemen. Die willen namelijk bij zoveel geweld nogal eens stuk gaan. Een van de aardige onderdelen van dit programma is de mogelijkheid om zelf een raceroute uit te zetten.

GEEN ZEE TE HOOG



MS DOS

Plaats de boeien voor de te varen race gezellig kris-kras in het water en overtref uzelf... of vaar te pletter!

Superboat Racing

BOAT USA

PRODUKT INFO

Fabrikant: Accolade
Importeur: Homesoft
Prijs:Amiga: ƒ 99,00
Atari ST: ƒ 99,00
C64 cassette: ƒ 65,00
disk: ƒ 65,00
MS-DOS: ƒ 99,00
(Ondersteunde videokaarten: Hercules, MGA, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy)



MS DOS

DAN MAAR DE LUCHT IN

C64

Na de lovende verhalen die ik hoorde van mijn rijkere collega's (niet iedereen kan een PC of een Amiga betalen, heren.) was ik zeer nieuwsgierig geworden. Al na een paar minuten verklaarde ik ze voor volslagen gek. *'Powerboat USA'* een goed spel? Laat me niet lachen! Hoezo, eigen parcours ontwerpen of de race vanuit de volghelikopter gadeslaan? Tijdens een bezoekje aan de redactie werd echter al snel duidelijk dat de versie voor de C64 in wezen een heel ander spel is. Van het spel is in feite weinig meer overgebleven dan een - weinig geslaagde - variant op *'Pole Position'*, maar dan dus te water. Het - boven alles smalle - parcours wordt aan weerszijden omgeven door een lange rij boeien. Het is niet mogelijk om buiten deze boeien om te varen. Inhalen van andere schepen wordt door de smalle baan wel heel erg lastig. Mijn besluit staat vast, in plaats van mijn geld aan dit spel te besteden ga ik sparen voor een andere computer.

Frans van Lunteren

AMIGA

'Powerboat USA' is een boeiend spel, zij het dat het niet makkelijk is om het schip bij hoge snelheid op koers te houden. De opties voor het zelf aanpassen en opslaan van een parcours voor de kust van Miami zijn mooi meegenomen. Over het geluid is weinig te melden. Dit bestaat uit het gebruikelijke motorgeronk. Grafisch is alles zeer verzorgd, het spel beweegt snel en soepel. Vooral het nabootsen van het met hoge snelheid over het water 'stuiteren' van de speedboot was levensecht. Bij harde wind op open zee voelde ik de zeeziekte haast opkomen. Kortom, een prima spel voor snelheidsfanaten.

Harry D'Emme



MS DOS

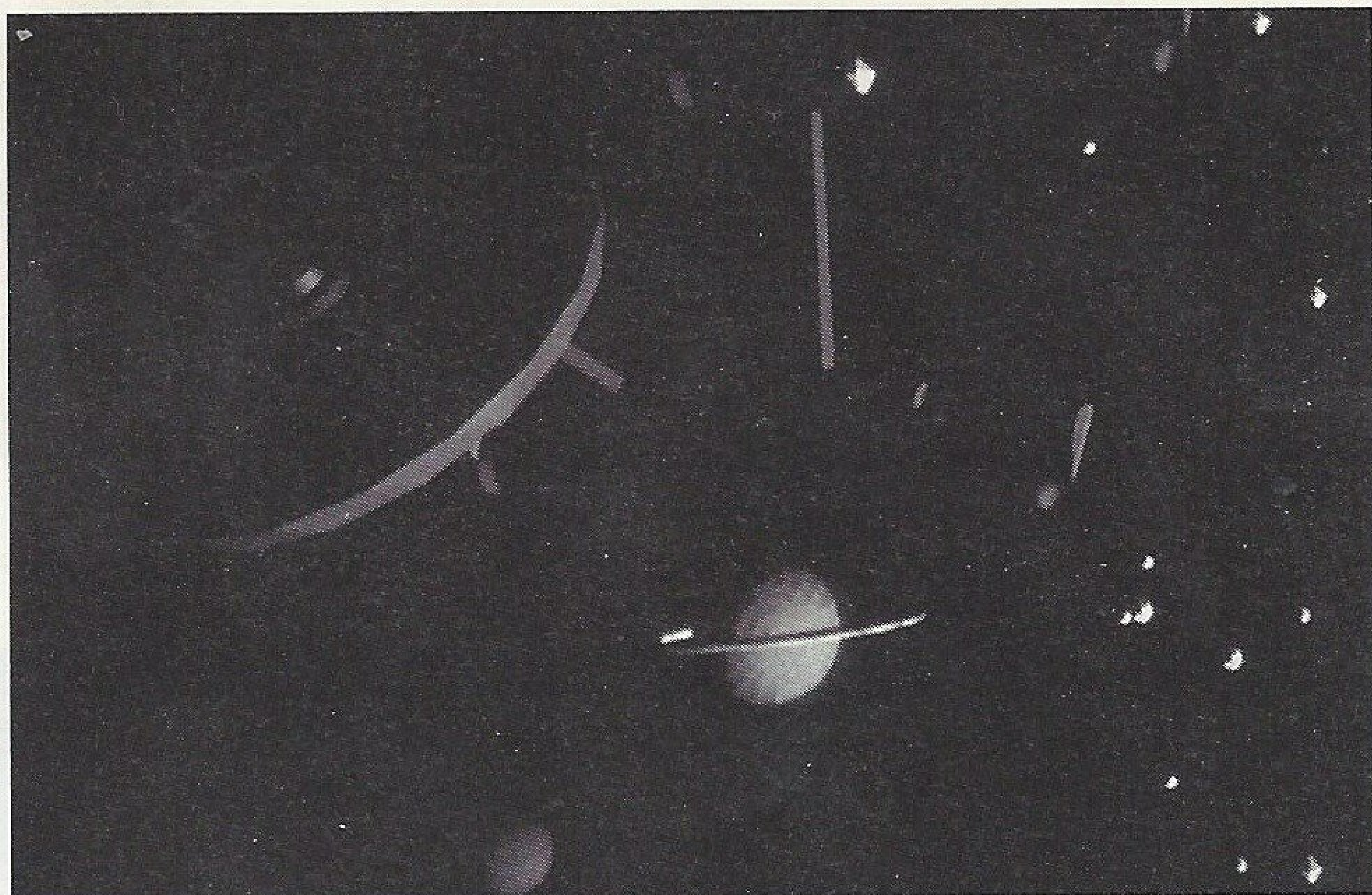
MS-DOS

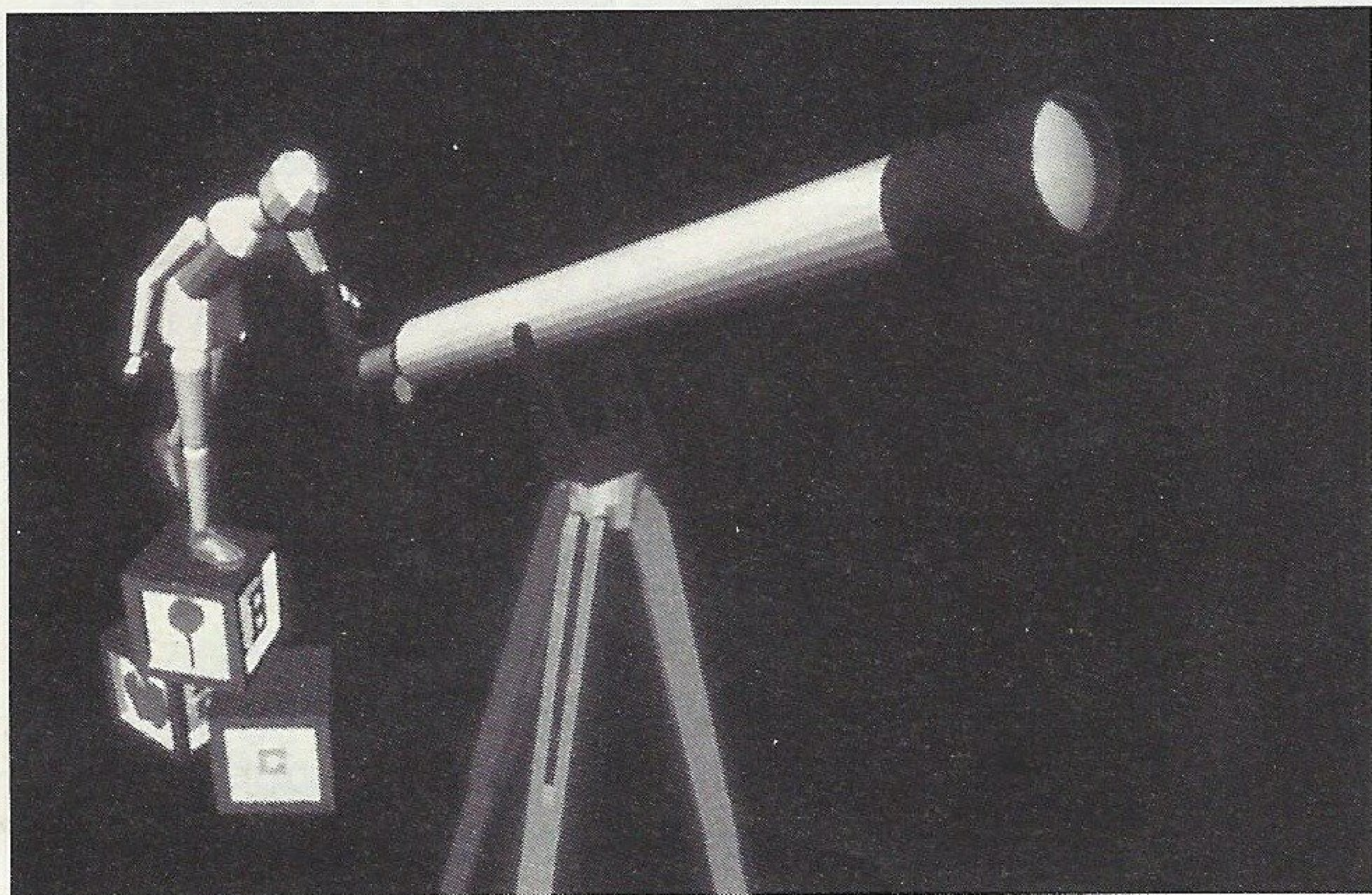
Het spel *'Power Boat USA'* in de MS-DOS-uitvoering is een spannende en ontspannende ervaring. Na het soms duffe verwerken van teksten of het laten dansen van cijfers over het beeldscherm is het verfrissend om eens iets anders over het beeldscherm te zien scheuren. Als dat een superkrachtige powerboot is... prima!
De uitvoering van het spel is op een PC (in ons geval een 386) met een VGA kleurenmonitor verbluffend mooi. Snelle opbouw van de schermen en een mooie weergave van de plaatjes. Zelfs het stoten van de boot in volle vaart op de golven van een woelige zee is zeer realistisch weergegeven. De besturing van een van de gekozen superboten is met het toetsenbord uitstekend te doen, hoewel een joystick optie ook voorhanden is.
Na installatie op een eventueel aanwezige harde schijf worden de resultaten van elke race automatisch opgeslagen.
Een derde plaats na zes races is voor deze beginneling geen slecht resultaat. Naast het schaakspel is *'Power Boat USA'* een spel dat, wat mij betreft, regelmatig op mijn personal computer zal worden gestart.

ROBERT K. REURSLAG.

GRAFIEKJES

Rondkijkend in onze directe omgeving zien we menigeen verwoed in de weer met programma's als Degas Elite, Aegis Draw, Deluxe Paint of Newsroom. Stuur uw artistieke pogingen in, of deze nu op een MSX, C64, Atari ST of Amiga gemaakt werden. De beide afbeeldingen die u hier ziet vonden we in ons archief, ze zijn gemaakt met behulp van het MS-DOS pakket 'Zing' van Mindscape. Meer gegevens ontbreken helaas.





Vermeldt in ieder geval welke computer, programma en graphics-formaat gebruikt werd, hoe de afbeelding tot stand gekomen is en eventuele andere wetenswaardigheden. Een uitdraai opsturen mag, maar om geplaatst te kunnen worden hebben we een file op disk nodig. Vergeet niet uw naam, adres, woonplaats en telefoonnummer te vermelden (desnoods in een *'lees.mij'* file). Wie prijs stelt op terugzending van de diskette dient een voldoende gefrankeerde antwoordenveloppe voorzien van naam en adres bij te sluiten.

MAAK UW EIGEN BLAD

Om Hoog Spel nog boeiender te maken dan het (hopelijk) al is, hebben we uw hulp nodig. Per slot van rekening is Hoog Spel **úw** blad. Aan de hand van de antwoorden op onderstaande vragen kunnen wij zoveel mogelijk rekening houden met uw wensen ten aanzien van de inhoud van Hoog Spel.
Uiteraard worden alle ingezonden formulieren strikt vertrouwelijk behandeld. Wij garanderen dat namen en adressen absoluut niet aan derden worden doorgegeven. U hoeft dus niet bang te zijn dat uw brievenbus door het invullen van dit formulier overspoeld wordt door ongevraagd reclame drukwerk. Bent u - ondanks onze garantie - toch niet overtuigd, vul dan gerust uw naam en adres niet in.

Volgens een oud, maar daardoor niet minder goed, gebruik dient een goede daad beloond te worden. Vandaar dat wij onder de inzenders van dit enquêteformulier een aantal spellen verloten. Alle formulieren, ontvangen vóór 15 november 1990, dingen mee in deze loterij.

---

1) Bent u ❑ **man** ❑ **vrouw**

2) Wat is uw leeftijd? ....

3) Welke van onderstaande computer(s) bezit u, of bent u van plan binnenkort aan te schaffen?

	Bezit	Van plan
Amiga	❑	❑
Atari Lynx	❑	❑
Atari ST	❑	❑
C64	❑	❑
MS-DOS	❑	❑
MSX	❑	❑
Nintendo Entertainment Systeem	❑	❑
Nintendo Gameboy	❑	❑
Sega Master Systeem	❑	❑
Sega Megadrive	❑	❑

Andere (zo ja, welke?)
....
....
....

Bijzonderheden:

		Bezit	Van plan
Amiga:	500/1000/2000 *)		
	geheugenuitbreiding	❑	❑
	harddisk	❑	❑
Atari ST:	monochroom monitor	❑	❑
	kleuren monitor	❑	❑
	harddisk	❑	❑
C64:	cassetterecorder	❑	❑
	diskdrive	❑	❑
MS-DOS:	5,25" diskdrive	❑	❑
	3,5" diskdrive	❑	❑
	harddisk	❑	❑
	muis	❑	❑
	joystick	❑	❑
	muziekkaart (zo ja, welke?)		

....

welke videokaart?

....

4) Leest u, behalve Hoog Spel, nog andere computerbladen? Zo ja, welke?
....
....
....
....

5) In welk soort spellen bent u het meest geïnteresseerd?

	Uitermate	Wel aardig	Kom nou
Simulaties	❑	❑	❑
Arcade	❑	❑	❑
Strategisch	❑	❑	❑
Avonturen	❑	❑	❑
Rollenspel (RPG)	❑	❑	❑
War games	❑	❑	❑

6) Hoeveel uren per week gebruikt u uw computer(s) gemiddeld? ....

7) Welke rubrieken zou u graag zien opgenomen in Hoog Spel?
....
....

*) Doorhalen wat niet van toepassing is.

Naam ....
Adres ....
Postcode ....
Woonplaats ....

TRACON II

Multi-Player Air Traffic Control Simulator

NIEUWSTE VERSIE: KAN GEKOPPELD WORDEN MET MICROSOFT® FLIGHTSIMULATOR!

'Tracon 2' (3.5"&5.25") ƒ 169,50

'Tracon 2' is een luchtverkeersleider-simulatie en benadert angstwekkend de realiteit. Net als in het dagelijkse leven kan apparatuur het begeven, het weer kan een mooi opgebouwde verkeerspatroon totaal verstoren of de toren kan opeens besluiten bepaalde banen te sluiten. Piloten volgen al dan niet uw commando's, waarbij misverstanden mogelijk zijn.

'Tracon 2' kan communiceren (via modem of nul-modem kabel) met PC's waarop MicroSoft's Flightsimulator (V3.0 of hoger) draait. De verkeersleider ziet de FS-speler op zijn beeld, opdrachten aan de piloot verschijnen in diens scherm, terwijl de antwoorden in uw communicatiedisplay verschijnen. Door ***'Tracon 2'*** gegenereerde toestellen worden in de FS (bij VFR) zichtbaar. Zonder extra hardware kunnen maximaal twee piloten uw spel delen.
Eveneens bijgeleverd wordt een Europese datadisk waarop o.a. de vliegvelden van Parijs, Amsterdam, Londen, Munchen en Berlijn.

De volledig NEDERLANDSE handleiding is door experts vertaald. Naast deze handleiding wordt eveneens geleverd het 136 pagina's tellende, totaal herziene en speciaal voor ***'Tracon 2'*** herdrukte boek "Luchtverkeersleiding" van H. Vorhauer en W. Bijsterveld. Geschreven door "oude rotten in het vak" wordt het boeiende vak van luchtverkeersleider in Nederland op heldere toon uiteengezet.

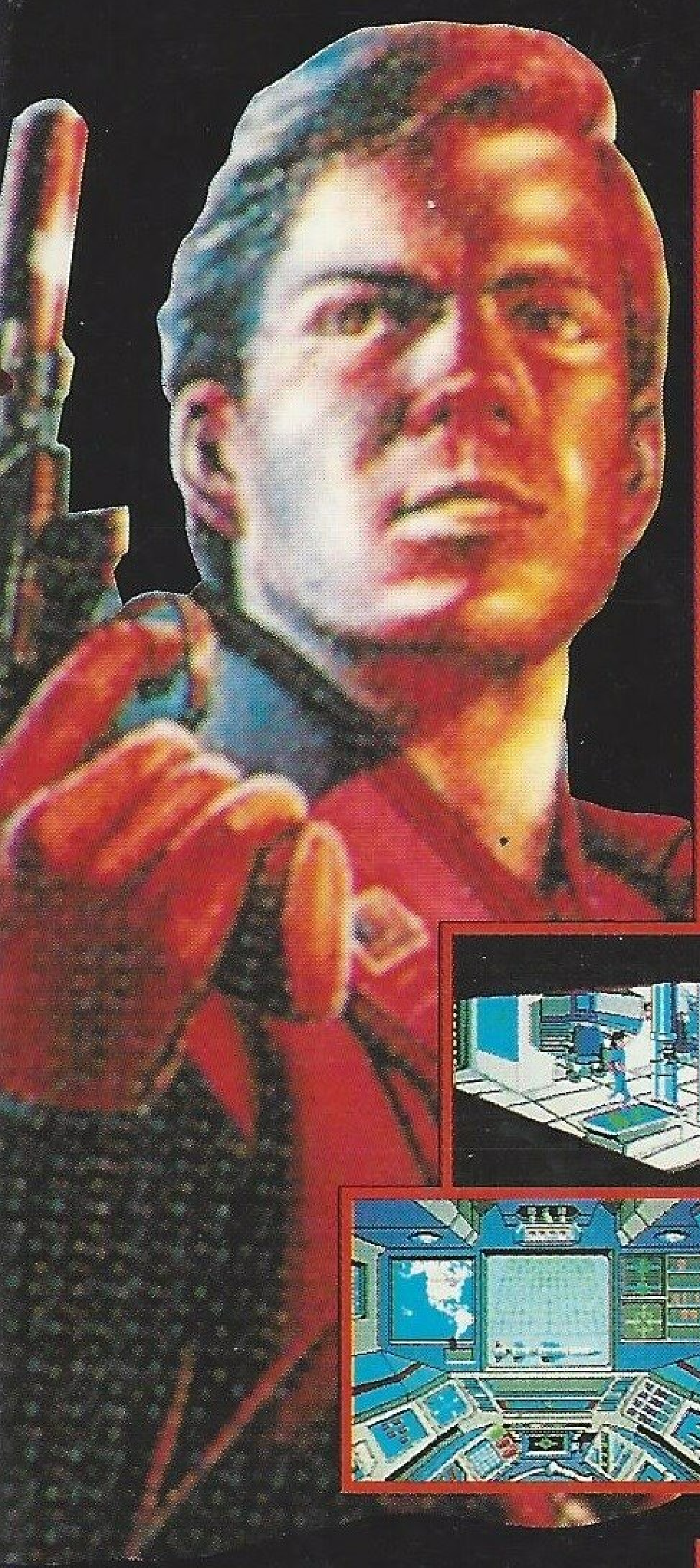
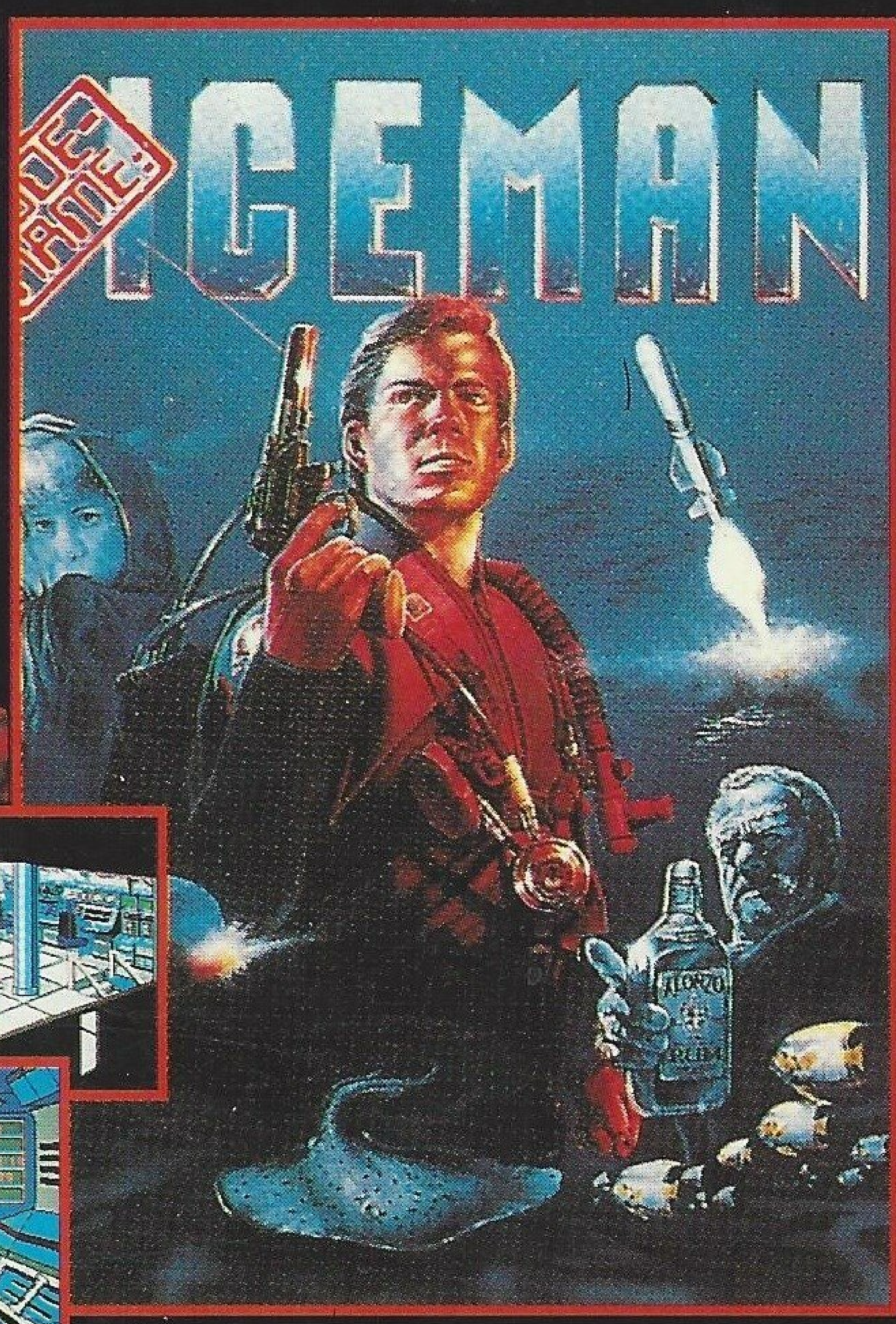
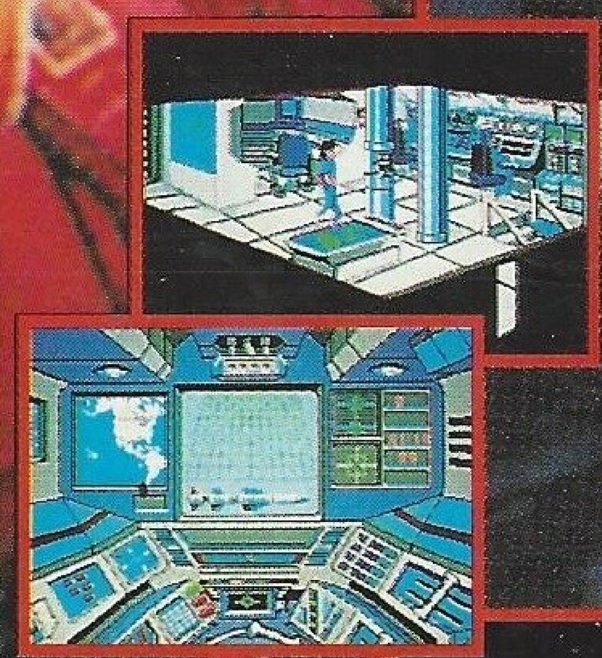
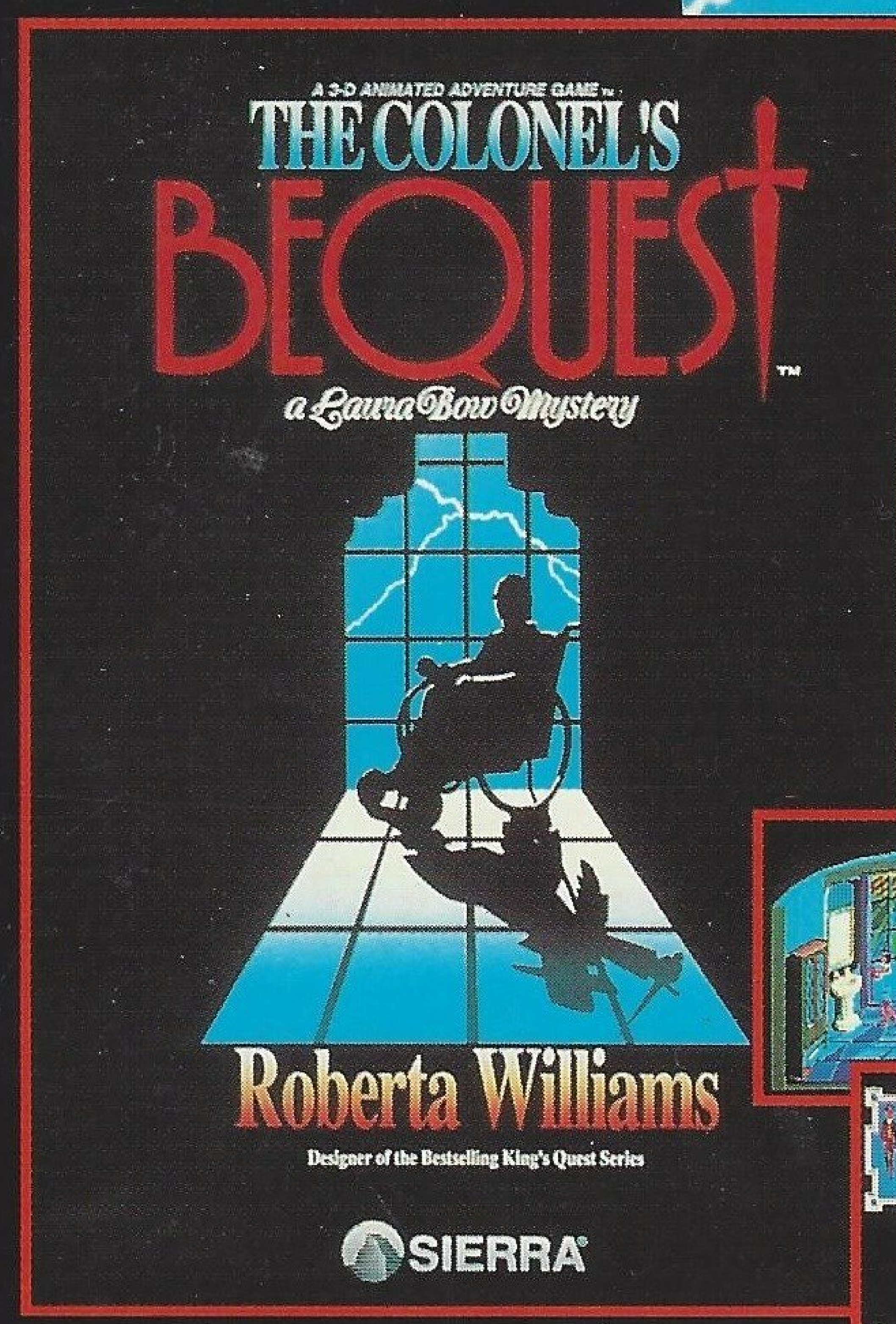
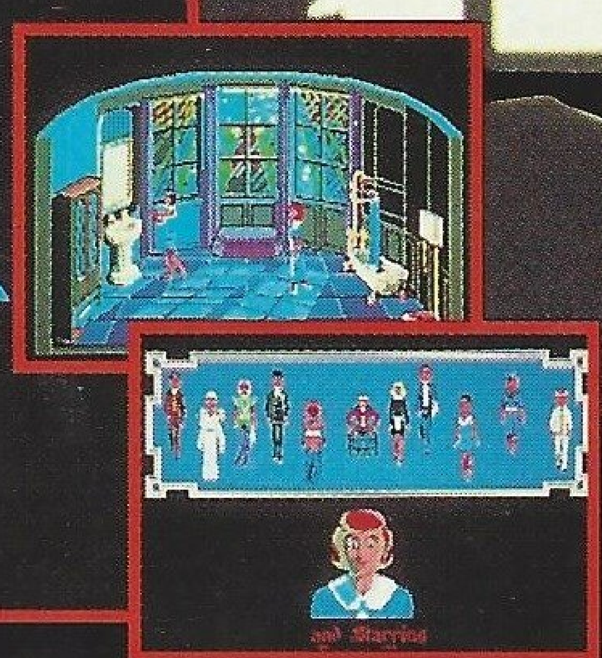
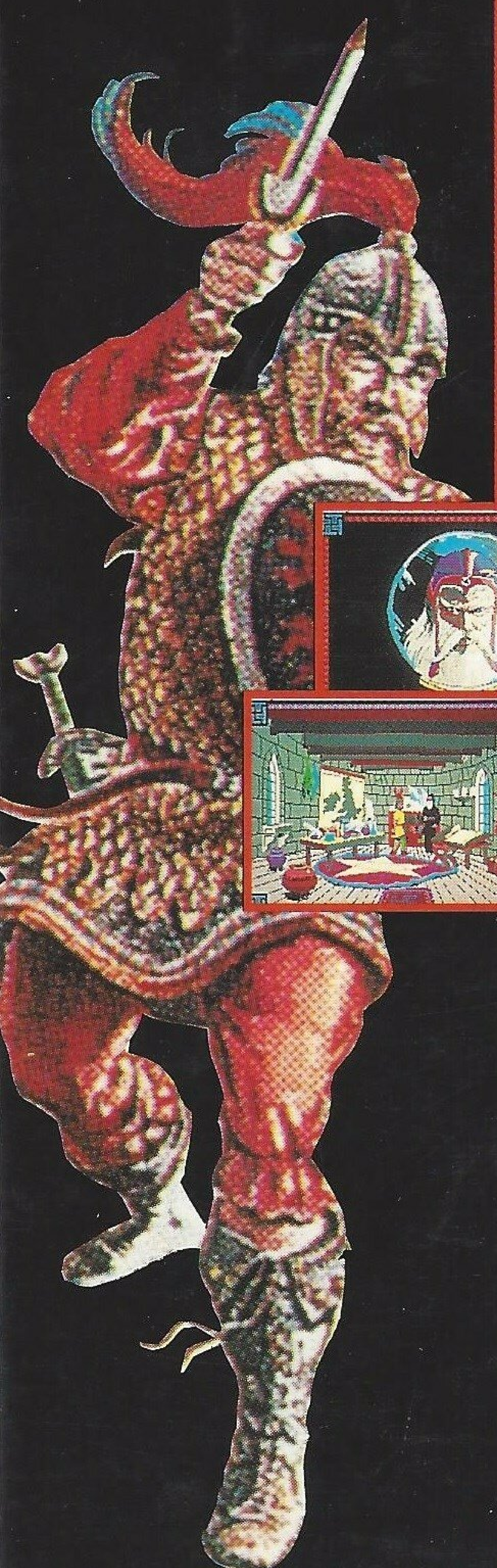
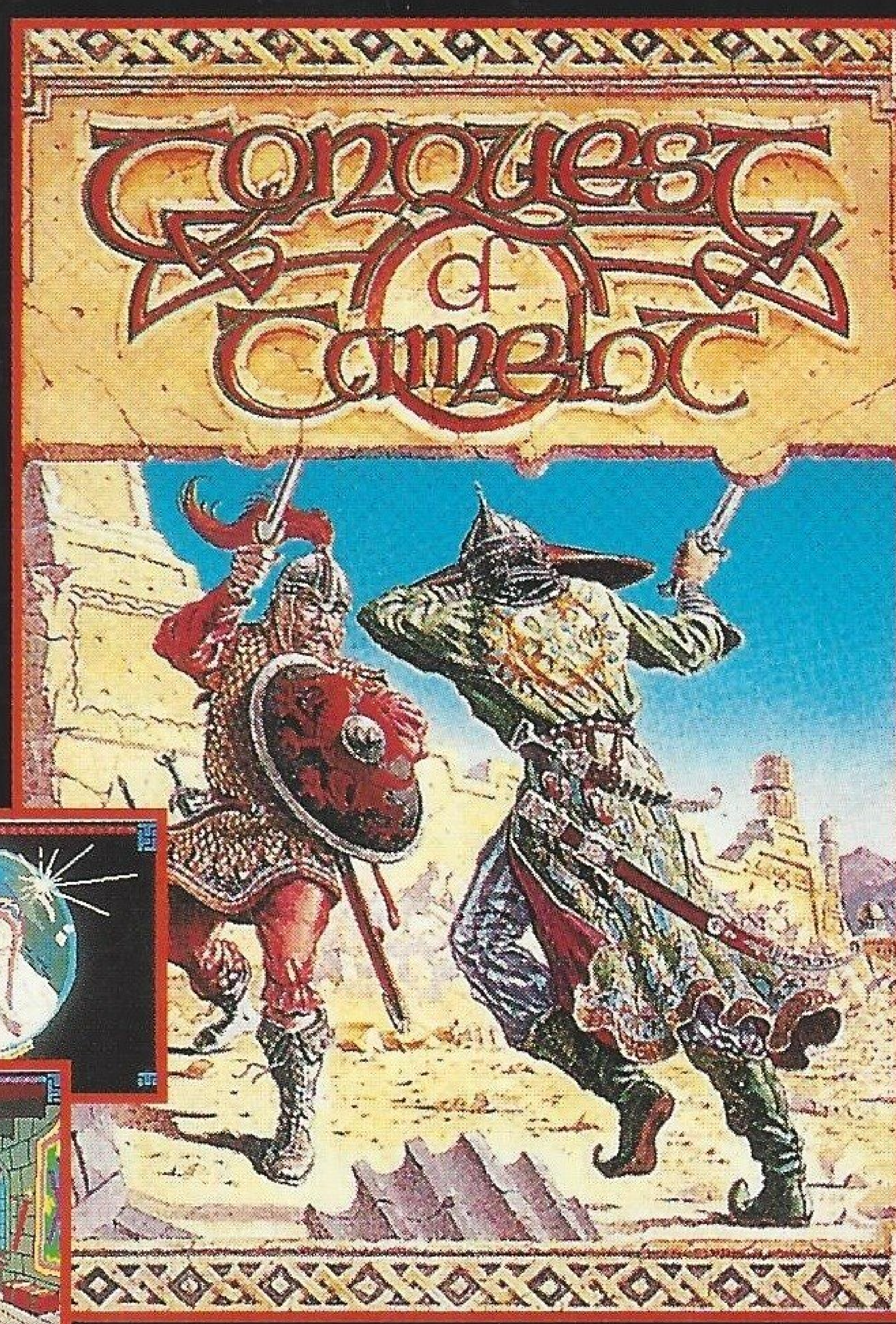
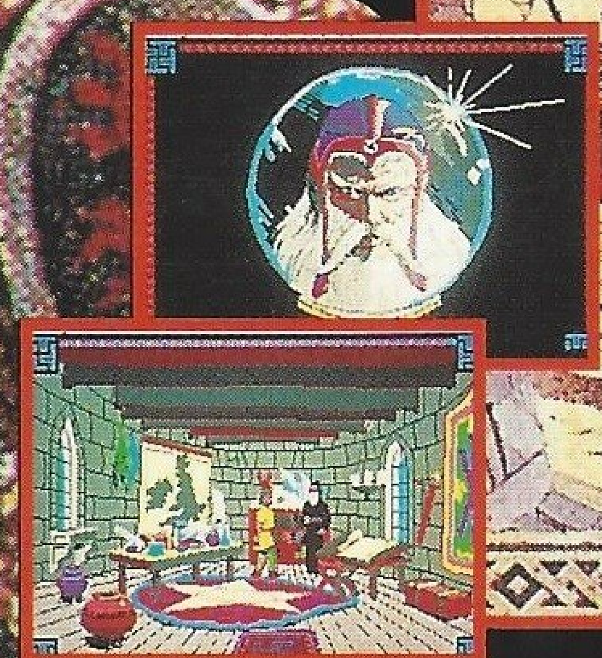
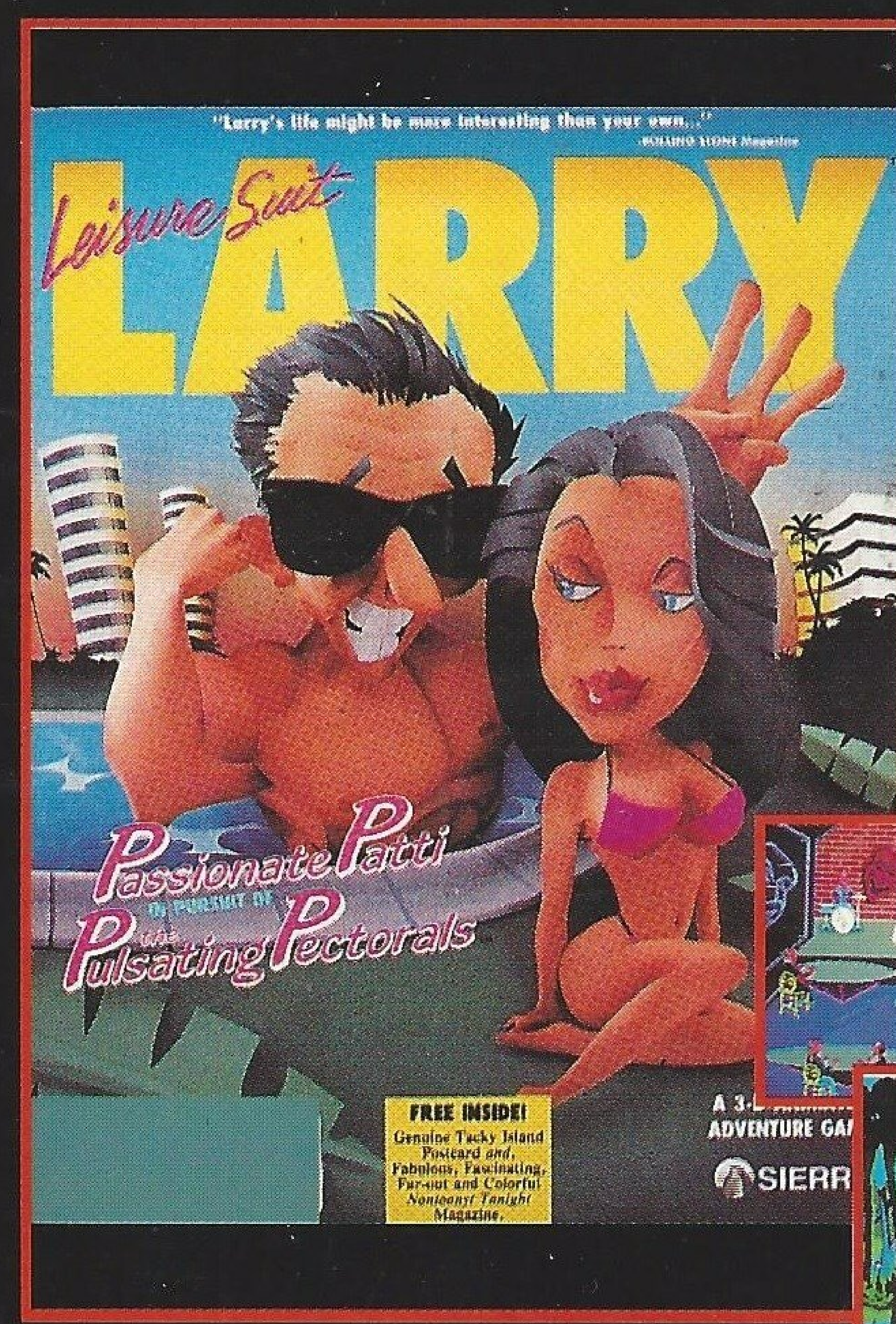


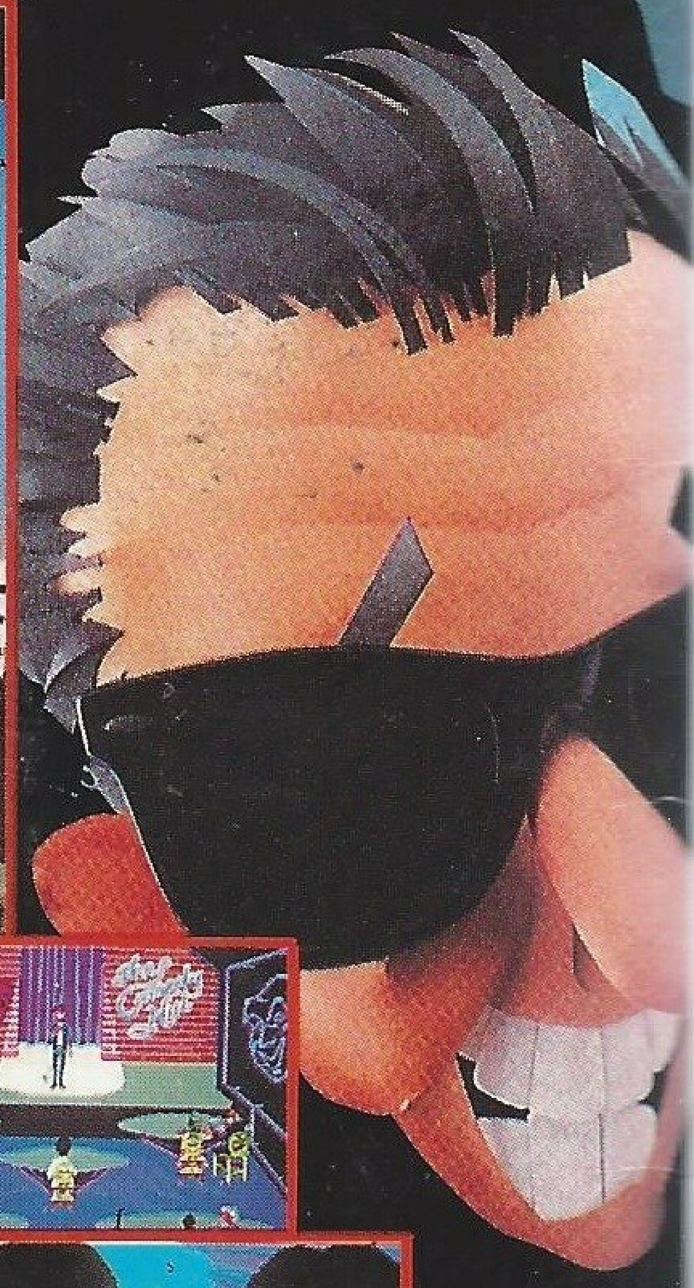
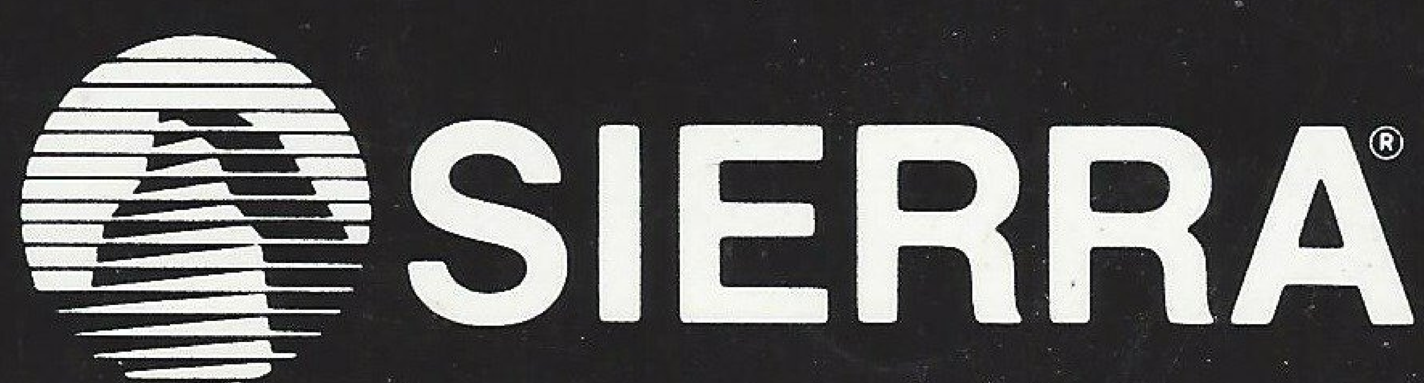
HOMESOFT®

Home Software Benelux bv
Küppersweg 63-65
2031 EB Haarlem/Holland
Telefoon (023) 311 241
Telefax (023) 318 488
Databank (023) 319 517

Distributie voor Belgie: T.S.D, Kuppersweg 65, 2031EB, Haarlem. tel. 023-319273 fax. 023-310400
"Microsoft Flightsimulator" is een produkt van MicroSoft. "Luchtverkeersleiding" is een uitgave van Unieboek

BIJ UW
DEALER



ICEMAN


A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME
THE COLONEL'S
BEQUEST
a Laura Bow Mystery
Roberta Williams
Designer of the Bestselling King's Quest Series
SIERRA



Conquest of Camelot


"Larry's life might be more interesting than your own..."
Leisure Suit
LARRY
Passionate Patti
in Pursuit of the
Pulsating Pectorals
FREE INSIDE!



SIERRA®